

Estudio y análisis de pruebas de videojuegos para diferentes públicos



Grado en Ingeniería Multimedia

Trabajo Fin de Grado



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Autor:

Andreu Ordóñez Arboleda

Tutor/es:

Carlos J. Villagrà Arnedo

Mayo 2018

Resumen

El mercado de los videojuegos crece a grandes pasos diariamente, aumentando considerablemente los títulos ofrecidos al público, así como el número de jugadores por todo el mundo.

Esto hace que cada vez se requieran más expertos en probar estos productos durante su desarrollo. Estos profesionales son conocidos como *game testers* o probadores de videojuegos, cuya función principal consiste en jugar, realizar diversas pruebas y crear informes de error sobre un determinado título.

Sin embargo, los *testers* suelen estar especializados únicamente en las pruebas de calidad, buscando los *bugs* o errores del juego y reportándolos a los desarrolladores para una futura corrección de los mismos. Hay diversos estudios o cursos que se encargan de preparar a los futuros probadores para analizar correctamente los productos y realizar los reportes correspondientes. Pero hay un detalle que se les escapa a todos ellos: el público objetivo.

Y es que, con el aumento de número de jugadores, también aumenta el tipo de jugadores, existiendo una gran variedad de públicos distintos, los cuales, probablemente, tendrán formas de jugar y habilidades completamente distintas entre ellos: no tiene la misma habilidad una mujer de 24 años (acostumbrada, por ejemplo, a jugar en consola de sobremesa) ante un juego de acción, que un niño de 5 años (acostumbrado al uso del móvil).

Es por esto que se ha decidido realizar este trabajo: una guía para probadores de videojuegos, enfocada al público objetivo. Esta guía se encargará de analizar los distintos comportamientos de diferentes grupos sociales, separados por edad y sexo, frente a distintos videojuegos. También analizará sus gustos y sus preferencias: géneros, plataformas y controladores favoritos.

Esta guía será realizada a través de una serie de encuestas y testeos, buscando un gran número de voluntarios que realicen las distintas pruebas. Se analizarán los resultados y comportamientos de estos usuarios, buscando generalizar los datos y hallando patrones en común.

Agradezco a mi tutor Carlos por haberme ayudado a llevar adelante este trabajo, al instituto IES Pere d'Esplugues de La Pobla Llarga, el CIM de Carcaixent y el CEIP José María Boquera de Carcaixent por haber colaborado en el proyecto, y a todos los amigos y familiares que participaron en las encuestas y testeos del estudio.

A MIS PADRES

Por haber sido mi mayor apoyo durante la carrera a pesar de estar lejos de
casa.

Contenido

Resumen	3
1. Introducción	21
1.1. ¿Por qué es necesario conocer al público objetivo?	21
1.2. ¿Cuál es la motivación al realizar este Trabajo de Fin de Grado?	22
1.3. ¿Qué vamos a encontrar en este proyecto?	23
2. Marco teórico	24
2.1. Probador de videojuegos (<i>game tester</i>)	24
2.2. Estudios de probadores de videojuegos	25
2.2.1. Curso Online de <i>game tester</i> por GameTopia	26
2.2.2. Curso de Probador Videojuegos por Evolis 3D	27
2.3. Webs dedicadas al testeo de videojuegos	28
2.3.1. GameTester.co	28
2.3.2. TesterGame.com	29
3. Objetivos	30
4. Metodología	32
4.1. Selección de videojuegos	32
4.1.1. Primeras pruebas	32
4.1.2. Pruebas definitivas	32
4.2. Selección de usuarios	33
4.3. Selección de parámetros	35
4.3.1. Encuestas	35
4.3.2. Testeos	35
5. Cuerpo del trabajo	37
5.1. Juegos seleccionados para las pruebas	37
5.1.1. Primeras pruebas	37
5.1.2. Pruebas definitivas	42
5.2. Realización de las encuestas y testeos	47
5.2.1. Encuestas	47
5.2.2. Testeos	49
5.2.3. Participantes en el proyecto	52
5.3. Análisis de los resultados	55
5.3.1. Niños 3-6 años	56
5.3.2. Niños 7-11 años	70

5.3.3.	Adolescentes 12-15 años.....	74
5.3.4.	Adolescentes 16-19 años.....	78
5.3.5.	Adultos 20-39 años	82
5.3.6.	Adultos 40-64 años	86
5.3.7.	Tercera edad (a partir de 65 años)	89
5.4.	Elaboración de la guía	90
5.4.1.	Niños 3-6 años.....	91
5.4.2.	Niños 7-11 años.....	99
5.4.3.	Adolescentes 12-15 años.....	109
5.4.4.	Adolescentes 16-19 años.....	119
5.4.5.	Adultos 20-39 años	129
5.4.6.	Adultos 40-64 años	139
5.4.7.	Tercera edad (a partir de 65 años)	149
6.	Conclusiones.....	157
6.1.	Objetivos cumplidos	157
6.2.	Aplicaciones del trabajo.....	158
6.3.	Futuras mejoras.....	159
7.	Bibliografía.....	160
8.	Anexo.....	163
8.1.	Documentos	163
8.2.	Análisis detallado de los géneros de juegos	166
8.2.1.	Niños 7-11 años.....	166
8.2.2.	Adolescentes 12-15 años.....	182
8.2.3.	Adolescentes 16-19 años.....	198
8.2.4.	Adultos 20-39 años	214
8.2.5.	Adultos 40-64 años	230
8.2.6.	Tercera edad (a partir de 65 años)	245

Índice de figuras

<u>Figura 2.1. Página Gametopia</u>	<u>26</u>
<u>Figura 2.2. Temario Gametopia</u>	<u>26</u>
<u>Figura 2.3. Página Evolis 3D</u>	<u>27</u>
<u>Figura 2.4. Temario Evolis 3D</u>	<u>27</u>
<u>Figura 2.5. Págima gametester.co</u>	<u>28</u>
<u>Figura 2.6. Página Testergame.com</u>	<u>29</u>
<u>Figura 5.1. Cartel Boom-it!</u>	<u>38</u>
<u>Figura 5.2. Cartel Lethal League</u>	<u>38</u>
<u>Figura 5.3. Cartel Cuphead</u>	<u>39</u>
<u>Figura 5.4. Captura Rose Thorn</u>	<u>39</u>
<u>Figura 5.5. Cartel Mario Kart 64</u>	<u>40</u>
<u>Figura 5.6. Cartel Nuclear Throne</u>	<u>40</u>
<u>Figura 5.7. Cartel Inside</u>	<u>41</u>
<u>Figura 5.8. Captura Into The Depths</u>	<u>42</u>
<u>Figura 5.9. Captura Super Smash Flash 2</u>	<u>43</u>
<u>Figura 5.10. Captura Robo-Battle</u>	<u>43</u>
<u>Figura 5.11. Captura Epic Battle Fantasy 4</u>	<u>44</u>
<u>Figura 5.12. Captura Burning Wheels Kitchen Rush</u>	<u>44</u>
<u>Figura 5.13. Captura Super Zombies Again</u>	<u>45</u>
<u>Figura 5.14. Captura Boo!</u>	<u>45</u>
<u>Figura 5.15. Captura Bullet Fury 2</u>	<u>46</u>
<u>Figura 5.16. Cartel ComarCON</u>	<u>47</u>
<u>Figura 5.17. Logo Instagram</u>	<u>47</u>
<u>Figura 5.18. Captura encuesta Instagram 1</u>	<u>48</u>
<u>Figura 5.19. Captura encuesta Instagram 2</u>	<u>48</u>
<u>Figura 5.20. Captura encuesta Instagram 3</u>	<u>48</u>
<u>Figura 5.21. Captura encuesta Instagram 4</u>	<u>48</u>
<u>Figura 5.22. Foto ComarCON</u>	<u>49</u>
<u>Figura 5.23. Foto José María Boquera</u>	<u>50</u>
<u>Figura 5.24. Foto CIM</u>	<u>50</u>
<u>Figura 5.25. Logos Discord y Skype</u>	<u>51</u>
<u>Figura 5.26. Captura Discord</u>	<u>51</u>

Figura 5.27. Logo ComarCON '17	52
Figura 5.28. Logo José María Boquera	52
Figura 5.29. Foto exterior Pere d'Esplugues	53
Figura 5.30. Foto exterior CIM	54
Figura 5.31. Gráfica participantes	54
Figura 5.32. Gráfica jugadores 3-6	56
Figura 5.33. Gráfica jugadoras 3-6	56
Figura 5.34. Gráfica géneros hombres 3-6	57
Figura 5.35. Gráfica géneros mujeres 3-6	57
Figura 5.36. Gráfica plataformas hombres 3-6	58
Figura 5.37. Gráfica plataformas mujeres 3-6	58
Figura 5.38. Gráfica controladores hombres 3-6	59
Figura 5.39. Gráfica controladores mujeres 3-6	59
Figura 5.40. Gráfica gusta acción hombres 3-6	60
Figura 5.41. Gráfica gusta acción mujeres 3-6	60
Figura 5.42. Gráfica manejo acción hombres 3-6	61
Figura 5.43. Gráfica manejo acción mujeres 3-6	61
Figura 5.44. Gráfica gusta lucha usuarios 3-6	62
Figura 5.45. Gráfica manejo lucha usuarios 3-6	62
Figura 5.46. Gráfica gusta plataformas hombres 3-6	63
Figura 5.47. Gráfica gusta plataformas mujeres 3-6	63
Figura 5.48. Gráfica manejo plataformas hombres 3-6	64
Figura 5.49. Gráfica manejo plataformas mujeres 3-6	64
Figura 5.50. Gráfica gusta RPG usuarios 3-6	65
Figura 5.51. Gráfica manejo RPG usuarios 3-6	65
Figura 5.52. Gráfica gusta carreras hombres 3-6	66
Figura 5.53. Gráfica gusta carreras mujeres 3-6	66
Figura 5.54. Gráfica manejo carreras hombres 3-6	67
Figura 5.55. Gráfica manejo carreras mujeres 3-6	67
Figura 5.56. Gráfica gusta puzles hombres 3-6	68
Figura 5.57. Gráfica gusta puzles mujeres 3-6	68
Figura 5.58. Gráfica manejo puzles hombres 3-6	69
Figura 5.59. Gráfica manejo puzles mujeres 3-6	69

<u>Figura 5.60. Gráfica jugadores 7-11</u>	<u>70</u>
<u>Figura 5.61. Gráfica jugadoras 7-11</u>	<u>70</u>
<u>Figura 5.62. Gráfica géneros hombres 7-11</u>	<u>71</u>
<u>Figura 5.63. Gráfica géneros mujeres 7-11</u>	<u>71</u>
<u>Figura 5.64. Gráfica plataformas hombres 7-11</u>	<u>72</u>
<u>Figura 5.65. Gráfica plataformas mujeres 7-11</u>	<u>72</u>
<u>Figura 5.66. Gráfica controladores hombres 7-11</u>	<u>73</u>
<u>Figura 5.67. Gráfica controladores mujeres 7-11</u>	<u>73</u>
<u>Figura 5.68. Gráfica jugadores 12-15</u>	<u>74</u>
<u>Figura 5.69. Gráfica jugadoras 12-15</u>	<u>74</u>
<u>Figura 5.70. Gráfica géneros hombres 12-15</u>	<u>75</u>
<u>Figura 5.71. Gráfica géneros mujeres 12-15</u>	<u>75</u>
<u>Figura 5.72. Gráfica plataformas hombres 12-15</u>	<u>76</u>
<u>Figura 5.73. Gráfica plataformas mujeres 12-15</u>	<u>76</u>
<u>Figura 5.74. Gráfica controladores hombres 12-15</u>	<u>77</u>
<u>Figura 5.75. Gráfica controladores mujeres 12-15</u>	<u>77</u>
<u>Figura 5.76. Gráfica jugadores 16-19</u>	<u>78</u>
<u>Figura 5.77. Gráfica jugadoras 16-19</u>	<u>78</u>
<u>Figura 5.78. Gráfica géneros hombres 16-19</u>	<u>79</u>
<u>Figura 5.79. Gráfica géneros mujeres 16-19</u>	<u>79</u>
<u>Figura 5.80. Gráfica plataformas hombres 16-19</u>	<u>80</u>
<u>Figura 5.81. Gráfica plataformas mujeres 16-19</u>	<u>80</u>
<u>Figura 5.82. Gráfica controladores hombres 16-19</u>	<u>81</u>
<u>Figura 5.83. Gráfica controladores mujeres 16-19</u>	<u>81</u>
<u>Figura 5.84. Gráfica jugadores 20-39</u>	<u>82</u>
<u>Figura 5.85. Gráfica jugadoras 20-39</u>	<u>82</u>
<u>Figura 5.86. Gráfica géneros hombres 20-39</u>	<u>83</u>
<u>Figura 5.87. Gráfica géneros mujeres 20-39</u>	<u>83</u>
<u>Figura 5.88. Gráfica plataformas hombres 20-39</u>	<u>84</u>
<u>Figura 5.89. Gráfica plataformas mujeres 20-39</u>	<u>84</u>
<u>Figura 5.90. Gráfica controladores hombres 20-39</u>	<u>85</u>
<u>Figura 5.91. Gráfica controladores mujeres 20-39</u>	<u>85</u>
<u>Figura 5.92. Gráfica jugadores 40-64</u>	<u>86</u>

<u>Figura 5.93. Gráfica jugadoras 40-64</u>	<u>86</u>
<u>Figura 5.94. Gráfica géneros usuarios 40-64</u>	<u>87</u>
<u>Figura 5.95. Gráfica plataformas usuarios 40-64</u>	<u>88</u>
<u>Figura 5.96. Gráfica controladores usuarios 40-64</u>	<u>88</u>
<u>Figura 5.97. Roblox 3-6</u>	<u>91</u>
<u>Figura 5.98. Princess Icons 3-6</u>	<u>91</u>
<u>Figura 5.99. Playmobil dragons 3-6</u>	<u>91</u>
<u>Figura 5.100. Super Mario 3-6</u>	<u>91</u>
<u>Figura 5.101. Tutorial acción 3-6</u>	<u>92</u>
<u>Figura 5.102. Tutorial lucha 3-6</u>	<u>93</u>
<u>Figura 5.103. Tutorial plataformas 3-6</u>	<u>94</u>
<u>Figura 5.104. Tutorial RPG 3-6</u>	<u>95</u>
<u>Figura 5.105. Tutorial carreras 3-6</u>	<u>96</u>
<u>Figura 5.106. Tutorial puzles 3-6</u>	<u>97</u>
<u>Figura 5.107. FIFA18 7-11</u>	<u>99</u>
<u>Figura 5.108. Roblox 7-11</u>	<u>99</u>
<u>Figura 5.109. Super Mario 7-11</u>	<u>99</u>
<u>Figura 5.110. Minecraft 7-11</u>	<u>99</u>
<u>Figura 5.111. Tutorial acción 7-11</u>	<u>100</u>
<u>Figura 5.112. Tutorial lucha 7-11</u>	<u>101</u>
<u>Figura 5.113. Tutorial plataformas 7-11</u>	<u>102</u>
<u>Figura 5.114. Tutorial RPG 7-11</u>	<u>103</u>
<u>Figura 5.115. Tutorial carreras 7-11</u>	<u>104</u>
<u>Figura 5.116. Tutorial <i>survival</i> 7-11</u>	<u>105</u>
<u>Figura 5.117. Tutorial puzles 7-11</u>	<u>106</u>
<u>Figura 5.118. Tutorial <i>shooter</i> 7-11</u>	<u>107</u>
<u>Figura 5.119. Homescapes 12-15</u>	<u>109</u>
<u>Figura 5.120. Undertale 12-15</u>	<u>109</u>
<u>Figura 5.121. Minecraft 12-15</u>	<u>109</u>
<u>Figura 5.122. FIFA18 12-15</u>	<u>109</u>
<u>Figura 5.123. Tutorial acción 12-15</u>	<u>110</u>
<u>Figura 5.124. Tutorial lucha 12-15</u>	<u>111</u>
<u>Figura 5.125. Tutorial plataformas 12-15</u>	<u>112</u>

<u>Figura 5.126. Tutorial RPG 12-15</u>	<u>113</u>
<u>Figura 5.127. Tutorial carreras 12-15</u>	<u>114</u>
<u>Figura 5.128. Tutorial <i>survival</i> 12-15</u>	<u>115</u>
<u>Figura 5.129. Tutorial puzzles 12-15</u>	<u>116</u>
<u>Figura 5.130. Tutorial <i>shooter</i> 12-15</u>	<u>117</u>
<u>Figura 5.131. Call of Duty 16-19</u>	<u>119</u>
<u>Figura 5.132. Fortnite 16-19</u>	<u>119</u>
<u>Figura 5.133. Pokémon Go 16-19</u>	<u>119</u>
<u>Figura 5.134. FIFA18 16-19</u>	<u>119</u>
<u>Figura 5.135. Tutorial acción 16-19</u>	<u>120</u>
<u>Figura 5.136. Tutorial lucha 16-19</u>	<u>121</u>
<u>Figura 5.137. Tutorial plataformas 16-19</u>	<u>122</u>
<u>Figura 5.138. Tutorial RPG 16-19</u>	<u>123</u>
<u>Figura 5.139. Tutorial carreras 16-19</u>	<u>124</u>
<u>Figura 5.140. Tutorial <i>survival</i> 16-19</u>	<u>125</u>
<u>Figura 5.141. Tutorial puzzles 16-19</u>	<u>126</u>
<u>Figura 5.142. Tutorial <i>shooter</i> 16-19</u>	<u>127</u>
<u>Figura 5.143. Gears of War 4 20-39</u>	<u>129</u>
<u>Figura 5.144. Smite 20-39</u>	<u>129</u>
<u>Figura 5.145. Pokémon USUM 20-39</u>	<u>129</u>
<u>Figura 5.146. The Legend of Zelda 20-39</u>	<u>129</u>
<u>Figura 5.147. Tutorial acción 20-39</u>	<u>130</u>
<u>Figura 5.148. Tutorial lucha 20-39</u>	<u>131</u>
<u>Figura 5.149. Tutorial plataformas 20-39</u>	<u>132</u>
<u>Figura 5.150. Tutorial RPG 20-39</u>	<u>133</u>
<u>Figura 5.151. Tutorial carreras 20-39</u>	<u>134</u>
<u>Figura 5.152. Tutorial <i>survival</i> 20-39</u>	<u>135</u>
<u>Figura 5.153. Tutorial puzzles 20-39</u>	<u>136</u>
<u>Figura 5.154. Tutorial <i>shooter</i> 20-39</u>	<u>137</u>
<u>Figura 5.155. POU 40-64</u>	<u>139</u>
<u>Figura 5.156. Solitario 40-64</u>	<u>139</u>
<u>Figura 5.157. Ajedrez 40-64</u>	<u>139</u>
<u>Figura 5.158. Candy Crush Saga 40-64</u>	<u>139</u>

<u>Figura 5.159. Tutorial acción 40-64</u>	<u>140</u>
<u>Figura 5.160. Tutorial lucha 40-64</u>	<u>141</u>
<u>Figura 5.161. Tutorial plataformas 40-64</u>	<u>142</u>
<u>Figura 5.162. Tutorial RPG 40-64</u>	<u>143</u>
<u>Figura 5.163. Tutorial carreras 40-64</u>	<u>144</u>
<u>Figura 5.164. Tutorial <i>survival</i> 40-64</u>	<u>145</u>
<u>Figura 5.165. Tutorial puzles 40-64</u>	<u>146</u>
<u>Figura 5.166. Tutorial <i>shooter</i> 40-64</u>	<u>147</u>
<u>Figura 5.167. Imagen cómica 1 +65</u>	<u>149</u>
<u>Figura 5.168. Imagen cómica 2 +65</u>	<u>149</u>
<u>Figura 5.169. Imagen cómica 3 +65</u>	<u>149</u>
<u>Figura 5.170. Tutorial acción +65</u>	<u>150</u>
<u>Figura 5.171. Tutorial lucha +65</u>	<u>151</u>
<u>Figura 5.172. Tutorial plataformas +65</u>	<u>152</u>
<u>Figura 5.173. Tutorial RPG +65</u>	<u>153</u>
<u>Figura 5.174. Tutorial carreras +65</u>	<u>154</u>
<u>Figura 5.175. Tutorial puzles +65</u>	<u>155</u>
<u>Figura 8.1. Encuesta</u>	<u>164</u>
<u>Figura 8.2. Autorización</u>	<u>164</u>
<u>Figura 8.3. Propuesta formal</u>	<u>165</u>
<u>Figura 8.4. Gráfica gusta acción hombres 7-11</u>	<u>166</u>
<u>Figura 8.5. Gráfica gusta acción mujeres 7-11</u>	<u>166</u>
<u>Figura 8.6. Gráfica manejo acción hombres 7-11</u>	<u>167</u>
<u>Figura 8.7. Gráfica manejo acción mujeres 7-11</u>	<u>167</u>
<u>Figura 8.8. Gráfica gusta lucha hombres 7-11</u>	<u>168</u>
<u>Figura 8.9. Gráfica gusta lucha mujeres 7-11</u>	<u>168</u>
<u>Figura 8.10. Gráfica manejo lucha hombres 7-11</u>	<u>169</u>
<u>Figura 8.11. Gráfica manejo lucha mujeres 7-11</u>	<u>169</u>
<u>Figura 8.12. Gráfica gusta plataformas hombres 7-11</u>	<u>170</u>
<u>Figura 8.13. Gráfica gusta plataformas mujeres 7-11</u>	<u>170</u>
<u>Figura 8.14. Gráfica manejo plataformas hombres 7-11</u>	<u>171</u>
<u>Figura 8.15. Gráfica manejo plataformas mujeres 7-11</u>	<u>171</u>
<u>Figura 8.16. Gráfica gusta RPG hombres 7-11</u>	<u>172</u>

<u>Figura 8.17. Gráfica gusta RPG mujeres 7-11</u>	<u>172</u>
<u>Figura 8.18. Gráfica manejo RPG hombres 7-11</u>	<u>173</u>
<u>Figura 8.19. Gráfica manejo RPG mujeres 7-11</u>	<u>173</u>
<u>Figura 8.20. Gráfica gusta carreras hombres 7-11</u>	<u>174</u>
<u>Figura 8.21. Gráfica gusta carreras mujeres 7-11</u>	<u>174</u>
<u>Figura 8.22. Gráfica manejo carreras hombres 7-11</u>	<u>175</u>
<u>Figura 8.23. Gráfica manejo carreras mujeres 7-11</u>	<u>175</u>
<u>Figura 8.24. Gráfica gusta <i>survival</i> hombres 7-11</u>	<u>176</u>
<u>Figura 8.25. Gráfica gusta <i>survival</i> mujeres 7-11</u>	<u>176</u>
<u>Figura 8.26. Gráfica manejo <i>survival</i> usuarios 7-11</u>	<u>177</u>
<u>Figura 8.27. Gráfica gusta puzzles hombres 7-11</u>	<u>178</u>
<u>Figura 8.28. Gráfica gusta puzzles mujeres 7-11</u>	<u>178</u>
<u>Figura 8.29. Gráfica manejo puzzles hombres 7-11</u>	<u>179</u>
<u>Figura 8.30. Gráfica manejo puzzles mujeres 7-11</u>	<u>179</u>
<u>Figura 8.31. Gráfica gusta <i>shooter</i> hombres 7-11</u>	<u>180</u>
<u>Figura 8.32. Gráfica gusta <i>shooter</i> mujeres 7-11</u>	<u>180</u>
<u>Figura 8.33. Gráfica manejo <i>shooter</i> hombres 7-11</u>	<u>181</u>
<u>Figura 8.34. Gráfica manejo <i>shooter</i> mujeres 7-11</u>	<u>181</u>
<u>Figura 8.35. Gráfica gusta acción usuarios 12-15</u>	<u>182</u>
<u>Figura 8.36. Gráfica manejo acción hombres 12-15</u>	<u>183</u>
<u>Figura 8.37. Gráfica manejo acción mujeres 12-15</u>	<u>183</u>
<u>Figura 8.38. Gráfica gusta lucha hombres 12-15</u>	<u>184</u>
<u>Figura 8.39. Gráfica gusta lucha mujeres 12-15</u>	<u>184</u>
<u>Figura 8.40. Gráfica manejo lucha hombres 12-15</u>	<u>185</u>
<u>Figura 8.41. Gráfica manejo lucha mujeres 12-15</u>	<u>185</u>
<u>Figura 8.42. Gráfica gusta plataformas hombres 12-15</u>	<u>186</u>
<u>Figura 8.43. Gráfica gusta plataformas mujeres 12-15</u>	<u>186</u>
<u>Figura 8.44. Gráfica manejo plataformas hombres 12-15</u>	<u>187</u>
<u>Figura 8.45. Gráfica manejo plataformas mujeres 12-15</u>	<u>187</u>
<u>Figura 8.46. Gráfica gusta RPG hombres 12-15</u>	<u>188</u>
<u>Figura 8.47. Gráfica gusta RPG mujeres 12-15</u>	<u>188</u>
<u>Figura 8.48. Gráfica manejo RPG hombres 12-15</u>	<u>189</u>
<u>Figura 8.49. Gráfica manejo RPG mujeres 12-15</u>	<u>189</u>

<u>Figura 8.50. Gráfica gusta carreras hombres 12-15</u>	<u>190</u>
<u>Figura 8.51. Gráfica gusta carreras mujeres 12-15</u>	<u>190</u>
<u>Figura 8.52. Gráfica manejo carreras hombres 12-15</u>	<u>191</u>
<u>Figura 8.53. Gráfica manejo carreras mujeres 12-15</u>	<u>191</u>
<u>Figura 8.54. Gráfica gusta <i>survival</i> hombres 12-15</u>	<u>192</u>
<u>Figura 8.55. Gráfica gusta <i>survival</i> mujeres 12-15</u>	<u>192</u>
<u>Figura 8.56. Gráfica manejo <i>survival</i> hombres 12-15</u>	<u>193</u>
<u>Figura 8.57. Gráfica manejo <i>survival</i> mujeres 12-15</u>	<u>193</u>
<u>Figura 8.58. Gráfica gusta puzles hombres 12-15</u>	<u>194</u>
<u>Figura 8.59. Gráfica gusta puzles mujeres 12-15</u>	<u>194</u>
<u>Figura 8.60. Gráfica manejo puzles usuarios 12-15</u>	<u>195</u>
<u>Figura 8.61. Gráfica gusta <i>shooter</i> hombres 12-15</u>	<u>196</u>
<u>Figura 8.62. Gráfica gusta <i>shooter</i> mujeres 12-15</u>	<u>196</u>
<u>Figura 8.63. Gráfica manejo <i>shooter</i> hombres 12-15</u>	<u>197</u>
<u>Figura 8.64. Gráfica manejo <i>shooter</i> mujeres 12-15</u>	<u>197</u>
<u>Figura 8.65. Gráfica gusta acción usuarios 16-19</u>	<u>198</u>
<u>Figura 8.66. Gráfica manejo acción hombres 16-19</u>	<u>199</u>
<u>Figura 8.67. Gráfica manejo acción mujeres 16-19</u>	<u>199</u>
<u>Figura 8.68. Gráfica gusta lucha hombres 16-19</u>	<u>200</u>
<u>Figura 8.69. Gráfica gusta lucha mujeres 16-19</u>	<u>200</u>
<u>Figura 8.70. Gráfica manejo lucha hombres 16-19</u>	<u>201</u>
<u>Figura 8.71. Gráfica manejo lucha mujeres 16-19</u>	<u>201</u>
<u>Figura 8.72. Gráfica gusta plataformas hombres 16-19</u>	<u>202</u>
<u>Figura 8.73. Gráfica gusta plataformas mujeres 16-19</u>	<u>202</u>
<u>Figura 8.74. Gráfica manejo plataformas hombres 16-19</u>	<u>203</u>
<u>Figura 8.75. Gráfica manejo plataformas mujeres 16-19</u>	<u>203</u>
<u>Figura 8.76. Gráfica gusta RPG hombres 16-19</u>	<u>204</u>
<u>Figura 8.77. Gráfica gusta RPG mujeres 16-19</u>	<u>204</u>
<u>Figura 8.78. Gráfica manejo RPG hombres 16-19</u>	<u>205</u>
<u>Figura 8.79. Gráfica manejo RPG mujeres 16-19</u>	<u>205</u>
<u>Figura 8.80. Gráfica gusta carreras hombres 16-19</u>	<u>206</u>
<u>Figura 8.81. Gráfica gusta carreras mujeres 16-19</u>	<u>206</u>
<u>Figura 8.82. Gráfica manejo carreras hombres 16-19</u>	<u>207</u>

<u>Figura 8.83. Gráfica manejo carreras mujeres 16-19</u>	<u>207</u>
<u>Figura 8.84. Gráfica gusta <i>survival</i> hombres 16-19</u>	<u>208</u>
<u>Figura 8.85. Gráfica gusta <i>survival</i> mujeres 16-19</u>	<u>208</u>
<u>Figura 8.86. Gráfica manejo <i>survival</i> hombres 16-19</u>	<u>209</u>
<u>Figura 8.87. Gráfica manejo <i>survival</i> mujeres 16-19</u>	<u>209</u>
<u>Figura 8.88. Gráfica gusta puzles hombres 16-19</u>	<u>210</u>
<u>Figura 8.89. Gráfica gusta puzles mujeres 16-19</u>	<u>210</u>
<u>Figura 8.90. Gráfica manejo puzles usuarios 16-19</u>	<u>211</u>
<u>Figura 8.91. Gráfica gusta <i>shooter</i> hombres 16-19</u>	<u>212</u>
<u>Figura 8.92. Gráfica gusta <i>shooter</i> mujeres 16-19</u>	<u>212</u>
<u>Figura 8.93. Gráfica manejo <i>shooter</i> hombres 16-19</u>	<u>213</u>
<u>Figura 8.94. Gráfica manejo <i>shooter</i> mujeres 16-19</u>	<u>213</u>
<u>Figura 8.95. Gráfica gusta acción hombres 20-39</u>	<u>214</u>
<u>Figura 8.96. Gráfica gusta acción mujeres 20-39</u>	<u>214</u>
<u>Figura 8.97. Gráfica manejo acción usuarios 20-39</u>	<u>215</u>
<u>Figura 8.98. Gráfica gusta lucha hombres 20-39</u>	<u>216</u>
<u>Figura 8.99. Gráfica gusta lucha mujeres 20-39</u>	<u>216</u>
<u>Figura 8.100. Gráfica manejo lucha usuarios 20-39</u>	<u>217</u>
<u>Figura 8.101. Gráfica gusta plataformas hombres 20-39</u>	<u>218</u>
<u>Figura 8.102. Gráfica gusta plataformas mujeres 20-39</u>	<u>218</u>
<u>Figura 8.103. Gráfica manejo plataformas hombres 20-39</u>	<u>219</u>
<u>Figura 8.104. Gráfica manejo plataformas mujeres 20-39</u>	<u>219</u>
<u>Figura 8.105. Gráfica gusta RPG hombres 20-39</u>	<u>220</u>
<u>Figura 8.106. Gráfica gusta RPG mujeres 20-39</u>	<u>220</u>
<u>Figura 8.107. Gráfica manejo RPG hombres 20-39</u>	<u>221</u>
<u>Figura 8.108. Gráfica manejo RPG mujeres 20-39</u>	<u>221</u>
<u>Figura 8.109. Gráfica gusta carreras hombres 20-39</u>	<u>222</u>
<u>Figura 8.110. Gráfica gusta carreras mujeres 20-39</u>	<u>222</u>
<u>Figura 8.111. Gráfica manejo carreras hombres 20-39</u>	<u>223</u>
<u>Figura 8.112. Gráfica manejo carreras mujeres 20-39</u>	<u>223</u>
<u>Figura 8.113. Gráfica gusta <i>survival</i> hombres 20-39</u>	<u>224</u>
<u>Figura 8.114. Gráfica gusta <i>survival</i> mujeres 20-39</u>	<u>224</u>
<u>Figura 8.115. Gráfica manejo <i>survival</i> usuarios 20-39</u>	<u>225</u>

<u>Figura 8.116. Gráfica gusta puzles hombres 20-39</u>	<u>226</u>
<u>Figura 8.117. Gráfica gusta puzles mujeres 20-39</u>	<u>226</u>
<u>Figura 8.118. Gráfica manejo puzles usuarios 20-39</u>	<u>227</u>
<u>Figura 8.119. Gráfica gusta <i>shooter</i> hombres 20-39</u>	<u>228</u>
<u>Figura 8.120. Gráfica gusta <i>shooter</i> mujeres 20-39</u>	<u>228</u>
<u>Figura 8.121. Gráfica manejo <i>shooter</i> hombres 20-39</u>	<u>229</u>
<u>Figura 8.122. Gráfica manejo <i>shooter</i> mujeres 20-39</u>	<u>229</u>
<u>Figura 8.123. Gráfica gusta acción usuarios 40-64</u>	<u>230</u>
<u>Figura 8.124. Gráfica manejo acción hombres 40-64</u>	<u>231</u>
<u>Figura 8.125. Gráfica manejo acción mujeres 40-64</u>	<u>231</u>
<u>Figura 8.126. Gráfica gusta lucha hombres 40-64</u>	<u>232</u>
<u>Figura 8.127. Gráfica gusta lucha mujeres 40-64</u>	<u>232</u>
<u>Figura 8.128. Gráfica manejo lucha usuarios 40-64</u>	<u>233</u>
<u>Figura 8.129. Gráfica gusta plataformas hombres 40-64</u>	<u>234</u>
<u>Figura 8.130. Gráfica gusta plataformas mujeres 40-64</u>	<u>234</u>
<u>Figura 8.131. Gráfica manejo plataformas hombres 40-64</u>	<u>235</u>
<u>Figura 8.132. Gráfica manejo plataformas mujeres 40-64</u>	<u>235</u>
<u>Figura 8.133. Gráfica gusta RPG usuarios 40-64</u>	<u>236</u>
<u>Figura 8.134. Gráfica manejo RPG hombres 40-64</u>	<u>237</u>
<u>Figura 8.135. Gráfica manejo RPG mujeres 40-64</u>	<u>237</u>
<u>Figura 8.136. Gráfica gusta carreras hombres 40-64</u>	<u>238</u>
<u>Figura 8.137. Gráfica gusta carreras mujeres 40-64</u>	<u>238</u>
<u>Figura 8.138. Gráfica manejo carreras hombres 40-64</u>	<u>239</u>
<u>Figura 8.139. Gráfica manejo carreras mujeres 40-64</u>	<u>239</u>
<u>Figura 8.140. Gráfica gusta <i>survival</i> usuarios 40-64</u>	<u>240</u>
<u>Figura 8.141. Gráfica manejo <i>survival</i> usuarios 40-64</u>	<u>240</u>
<u>Figura 8.142. Gráfica gusta puzles hombres 40-64</u>	<u>241</u>
<u>Figura 8.143. Gráfica gusta puzles mujeres 40-64</u>	<u>241</u>
<u>Figura 8.144. Gráfica manejo puzles hombres 40-64</u>	<u>242</u>
<u>Figura 8.145. Gráfica manejo puzles mujeres 40-64</u>	<u>242</u>
<u>Figura 8.146. Gráfica gusta <i>shooter</i> hombres 40-64</u>	<u>243</u>
<u>Figura 8.147. Gráfica gusta <i>shooter</i> mujeres 40-64</u>	<u>243</u>
<u>Figura 8.148. Gráfica manejo <i>shooter</i> usuarios 40-64</u>	<u>244</u>

<u>Figura 8.149. Gráfica gusta acción usuarios +65</u>	<u>245</u>
<u>Figura 8.150. Gráfica manejo acción hombres +65</u>	<u>246</u>
<u>Figura 8.151. Gráfica manejo acción mujeres +65</u>	<u>246</u>
<u>Figura 8.152. Gráfica gusta lucha mujeres +65</u>	<u>247</u>
<u>Figura 8.153. Gráfica manejo lucha mujeres +65</u>	<u>247</u>
<u>Figura 8.154. Gráfica gusta plataformas hombres +65</u>	<u>248</u>
<u>Figura 8.155. Gráfica gusta plataformas mujeres +65</u>	<u>248</u>
<u>Figura 8.156. Gráfica manejo plataformas hombres +65</u>	<u>249</u>
<u>Figura 8.157. Gráfica manejo plataformas mujeres +65</u>	<u>249</u>
<u>Figura 8.158. Gráfica gusta RPG y carreras usuarios +65</u>	<u>250</u>
<u>Figura 8.159. Gráfica manejo RPG y carreras usuarios +65</u>	<u>250</u>
<u>Figura 8.160. Gráfica gusta puzles usuarios +65</u>	<u>251</u>
<u>Figura 8.161. Gráfica manejo puzles hombres +65</u>	<u>252</u>
<u>Figura 8.162. Gráfica manejo puzles mujeres +65</u>	<u>252</u>

Índice de tablas

<u>Tabla 1 – Resumen Niños 3 a 6 años.....</u>	<u>98</u>
<u>Tabla 2 – Resumen Niños 7 a 11 años.....</u>	<u>108</u>
<u>Tabla 3 – Resumen Adolescentes 12 a 15 años.....</u>	<u>118</u>
<u>Tabla 4 – Resumen Adolescentes 16 a 19 años.....</u>	<u>128</u>
<u>Tabla 5 – Resumen Adultos 20 a 39 años.....</u>	<u>138</u>
<u>Tabla 6 – Resumen Adultos 40 a 64 años.....</u>	<u>148</u>
<u>Tabla 7 – Resumen Tercera edad (a partir de 65 años)</u>	<u>156</u>

Índice de definiciones

<i>Bug</i>	Errores en los videojuegos.
<i>Game tester</i>	Probador de videojuegos.
<i>Gaming</i>	Referencia al mundo de los videojuegos. Usado también con aquellos artículos especializados en los videojuegos (por ejemplo, un ratón <i>gaming</i> es un ratón especializado para jugar a videojuegos).
<i>In-game</i>	Dentro del juego.
<i>Off-line</i>	Fuera de línea (videojuegos locales).
<i>On-line</i>	En línea (videojuegos conectados a Internet).
RPG	<i>Role-Playing-Game</i> o juego de rol.
<i>Shooter</i>	Juego de disparos.
<i>Survival</i>	Juego de supervivencia.

1. Introducción

La industria de los videojuegos está en auge desde los últimos años, lo que está causando que cada vez haya muchos más videojuegos en el mercado, y muchos más jugadores alrededor del mundo.

Esto conlleva a que se precise cada vez más de los llamados *Game-testers* o probadores de videojuegos, que son los encargados de realizar una serie de testeos en los juegos, probando numerosas formas de jugar, distintas resoluciones, dispositivos, etc.

Sin embargo, la gran mayoría de testeos que se realizan son respecto a la calidad de un videojuego, en busca de *bugs* o errores en el juego, dejando de lado un factor esencial en el juego: el público.

Cuando se desarrolla un videojuego, siempre va enfocado a un público objetivo: niños de 5 años de edad, niñas de 10 años, mujeres de 35 años, etc. Esto suele ser visible sobre todo en el arte del juego, pero es esencial que las mecánicas y los controles sean aptos para el público objetivo; es decir, que el juego que se está desarrollando para, por ejemplo, niños de 5 años, sea totalmente usable y entendible por estos.

1.1. ¿Por qué es necesario conocer al público objetivo?

Una de las primeras ideas que deben estar bien definidas a la hora de planificar un proyecto siempre debería ser el público al que irá orientado el juego, ya sea por rango de edad, género...

Existen varios factores por los que es necesario que el diseñador del juego tenga muy presente el público objetivo:

- **Diversión:** cada público objetivo tiene unas preferencias y gustos en cuanto a videojuegos: mientras que los niños varones de 4 años se divierten más jugando a juegos de carreras o casual, cuando ya son adultos de 20 años, prefieren jugar más a RPG, *Shooters* o juegos de acción.

- **Gameplay:** dependiendo del público objetivo, estos tendrán más manejo en cuanto a unos controles o mecánicas que sobre otros: en edades muy tempranas, los jugadores tienden mucho a jugar usando pocos dedos, normalmente solo uno, mientras que según van haciéndose adultos aprenden a utilizar más controles, perdiendo a su vez esta capacidad según se acercan a edades ya muy avanzadas.
- **Clasificación:** todos los juegos son clasificados por rangos de edad (PEGI 3, PEGI 7...) o géneros (Acción, Shooter...). La clasificación por rango de edad es muy importante ya que no todos los juegos son aptos para todo el público, debido a que pueden contener escenas muy violentas, diálogos difíciles de comprender, mecánicas complejas, etc.

1.2. ¿Cuál es la motivación al realizar este Trabajo de Fin de Grado?

La motivación principal para la realización de este proyecto es la ausencia de estudios especializados en elaborar una guía para los probadores de videojuegos, relacionada en cuanto al público objetivo. Por ello, se ha decidido realizar la misma analizando los factores mencionados en el punto anterior, es decir, en analizar y explicar la forma de jugar y aprender de cada grupo objetivo, buscando juegos específicos con los que poder realizar las distintas pruebas, los usuarios a ser evaluados y los parámetros que serán analizados durante los testeos.

Al analizar todos estos datos, se podrá realizar dicha guía para *game testers*, donde se verán reflejados tanto la clasificación de los juegos (por edad y género), el *gameplay* de los mismos (si será adecuado para los distintos usuarios) o la diversión (con qué tipo de juegos se suelen divertir más los usuarios).

1.3. ¿Qué vamos a encontrar en este proyecto?

El proyecto contará con una serie de apartados, desde un análisis de otros proyectos o cursos relacionados con el testeo de videojuegos, hasta el mismísimo producto final (la guía para *game testers*), pasando por puntos clave como son los objetivos específicos a completar en el proyecto, la metodología empleada para reunir los datos necesarios para el estudio, así como toda la captación de los datos necesarios y el análisis de los mismos para la elaboración del producto final.

2. Marco teórico

El primer paso a realizar en el proyecto fue analizar otros estudios relacionados con el tema en cuestión, buscando si había algún tipo de curso que se especializara en enseñar a futuros probadores de videojuegos a testear los juegos dependiendo del público objetivo, así como concebir una idea clara y concisa del concepto de probador de videojuegos o “*game tester*”.

2.1. Probador de videojuegos (*game tester*)

Según el diccionario de GamerDic, un *game tester* es:

“Tester

*Del inglés **tester** (probador).*

También denominado *betatester* o *alfatester*, es una persona encargada de probar un juego de manera continuada durante su fase de desarrollo con el fin de detectar fallos e informar a los desarrolladores para que éstos los corrijan. Pueden estar especializados en secciones concretas del juego, como los *testers* de localización, que comprueban la correcta implementación de una localización (traducción, doblaje, etc.) en el juego.

Las grandes desarrolladoras cuentan con *testers* en nómina para probar sus juegos, aunque a menudo ciertos juegos son lanzados para su testeo de forma voluntaria y desinteresada a jugadores, de forma abierta o restringida, para recibir informes y comentarios de éstos antes de su lanzamiento final.”

Es decir, los probadores de videojuegos son aquellos profesionales que se dedican a probar los juegos desde su primera fase de desarrollo, estableciendo una serie de controles de calidad, buscando y localizando todos los errores del juego, creando una serie de informes para que los desarrolladores los corrijan durante el proceso de desarrollo; así como controles de usabilidad, estableciendo una serie de ideas o sugerencias para que los encargados del diseño puedan implementar mejoras en el juego en cuanto a la jugabilidad, para así que el juego esté totalmente adaptado al público objetivo, teniendo una experiencia más cómoda y placentera.

Según un artículo del blog Gamelosophy, un probador de videojuegos debe ser capaz de realizar estas tareas:

- “Seguir una secuencia de comandos de prueba de manera exhaustiva y coherente”.
- “Usar scripts y habilidades para probar los juegos, encontrar errores e identificar la gravedad y el riesgo para el negocio”.
- “Anotar descripciones de errores profesionales, claras, precisas y completas”.
- “Revisar y editar archivos de texto con precisión”.
- “Aportar traducciones pequeñas si es necesario”.
- “Revisar y realizar empaques de edición con precisión”.
- “Comunicar eficazmente las cuestiones importantes y trabajar activamente con los compañeros cuando sea necesario”.
- “Si se requiere el soporte de trabajo, se puede requerir que se trabaje fuera del horario normal de oficina, incluyendo fines de semana y / o días festivos”.

2.2. Estudios de probadores de videojuegos

Actualmente, existen muchos cursos de probadores de videojuegos, impartidos en su gran mayoría de forma no presencial (cursos *on-line*).

Cursos que imparten empresas como Gametopia o Evolis, se especializan en enseñar a los futuros probadores de videojuegos a buscar los *bugs* del juego: desde cómo y dónde buscarlos, cuáles son los errores más típicos; hasta cómo realizar los informes, analizando el grado del error y escribir todos los detalles necesarios para que el programador, artista, modelador o animador realice los cambios oportunos para solucionar dicho error.

Estos son conocidos como controles de calidad, y son los testeos que más tiempo ocupan y que más trabajo necesitan, ya que hay muchas variables que probar y muchos casos distintos que pueden ocurrir en el juego.

Muy pocos de estos cursos mencionan las pruebas de la usabilidad sobre el juego, donde entre otras cosas se estudiaría cómo juegan los distintos públicos objetivos. Sin embargo, nunca llegan a profundizar sobre estos temas, por lo que no existen estudios sobre esto.

2.2.1. Curso Online de *game tester* por GameTopia



Figura 2.1. Página principal del Curso Online de *game tester* impartido por Gametopia. Fuente: Captura de pantalla de Gametopia (2018).

Este es uno de los muchos cursos que se pueden realizar online para aprender a buscar errores en los juegos y realizar informes de error para que los programadores o diseñadores puedan solucionarlo.

- Introducción.
- Tipos de testeo.
- Trabajando en un testeo de errores.
- Técnicas de testeo.
- Creación de informes de errores.
- Testeo de usabilidad: puntos claves.
- Testeo de usabilidad: crear informes.
- Testeo para móviles.

Figura 2.2. Temario impartido en el Curso Online de *game tester* de Gametopia. Fuente: Captura de pantalla de Gametopia (2018).

Podemos ver que, en el temario, la mayor parte de los puntos hace referencia a la búsqueda de errores en el juego. También podemos apreciar que hay dos temas sobre la usabilidad, donde se explican muy brevemente algunos puntos sobre la usabilidad del juego¹. Sin embargo, esto no trata directamente el testeo según el público objetivo, sino más bien si ciertos elementos dificultan el uso y disfrute del juego (como, por ejemplo, que en un juego de móvil los botones sean demasiado grandes y tapen gran parte de la pantalla).

¹ Esta información se conoce por experiencia personal al haber realizado el curso con anterioridad.

2.2.2. Curso de Probador Videojuegos por Evolis 3D

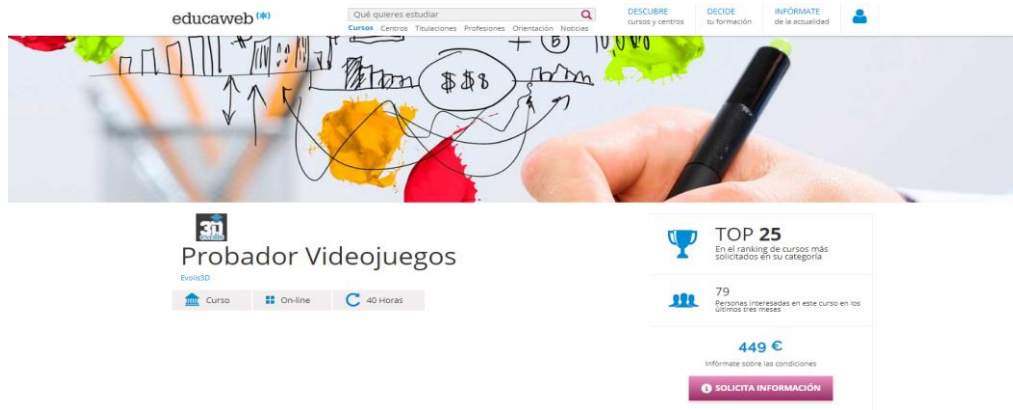


Figura 2.3. Página inicial del curso de Probador Videojuegos impartido por Evolis 3D, en educaweb. Fuente: Captura de pantalla de Evolis 3D (2018).

Este es otro buen ejemplo de curso de testeo de videojuegos. El curso no cuenta con una propia página web, sino que es vendido en páginas de terceros como educaweb.

Temario
Tema 1: Introducción al game testing
<ul style="list-style-type: none"> Definición concepto game testing y game tester Historia de los videojuegos
Tema 2: Ciclo de producción y roles en el departamento de testeo
<ul style="list-style-type: none"> Space Invaders Alpha Beta Código Congelado Gold Post-Ventas Parches y Mods Roles en el departamento de testeo El grupo de Testeo Dirección del Testeo Beta Testers
Tema 3: Tipos de bugs, procesos y metodologías
<ul style="list-style-type: none"> Clasificación de bugs según su severidad Proceso y Técnicas de Testeo Metodologías Ejercicio final: reporte de fallos en un videojuego.
Tema 4: Empleo y tipos de ofertas de trabajo
<ul style="list-style-type: none"> Tipos de oferta y ejemplos Links de portales de empleo Links de interés

Figura 2.4. Temario del curso Probador Videojuegos de Evolis3D. Fuente: Captura de pantalla de Evolis 3D (2018).

El temario de este curso es, en un primer vistazo, bastante más extenso que el impartido por Gametopia. Sin embargo, este curso no explica ningún tipo de testeo de usabilidad, ni mucho menos un testeo basado en el público objetivo.

2.3. Webs dedicadas al testeo de videojuegos

A la hora de buscar más información sobre los probadores de videojuegos y estudios o cursos sobre los mismos, se han encontrado un par de páginas interesantes sobre los *game testers*.

2.3.1. GameTester.co

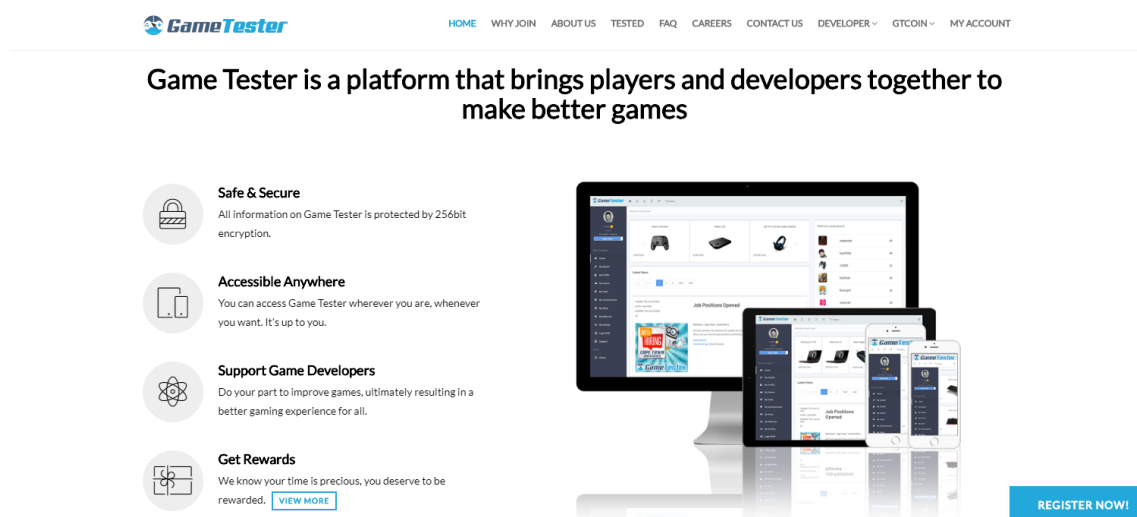


Figura 2.5. Página inicial de gametester.co. Fuente: Captura de pantalla de GameTester (2018)

En esta web, los usuarios pueden registrarse de forma gratuita para probar una serie de videojuegos, siendo recompensados con GTCoins, una especie de moneda virtual solo válida en esta página. Cuando los usuarios hayan reunido suficientes de estas monedas, pueden canjearlas por artículos *gaming* en la misma tienda online de la página.

2.3.2. TesterGame.com



Figura 2.6. Página inicial de testergame.com. Fuente: Captura de pantalla de TesterGame (2018)

TesterGame es una agencia que se dedica a testear todo tipo de software y videojuegos. El usuario envía el software o videojuego que ha realizado y ellos se encargan de realizar todos los tests de los que dispone la empresa para buscar los errores en tu aplicación y generar informes para que, posteriormente, el desarrollador pueda corregir todos estos errores.

3. Objetivos

El objetivo general de este Trabajo de Fin de Grado es la realización de una guía para los probadores de videojuegos o *game testers*, que se centre en explicar detalladamente los patrones de comportamiento de los distintos públicos, separados por rangos de edad y género, ante diferentes videojuegos, con el fin de saber cómo jugaría cierto sector a cierto juego de un género y unas características específicas.

Así, a la hora de probar un juego, el probador de videojuegos aparte de buscar los *bugs* del juego, también se encargaría de asegurarse que el juego al cual le está realizando los testeos sea completamente adecuado a ese rango de edad y género, teniendo una guía con la que poder basarse a la hora de realizar los análisis.

Para conseguir esto, primero hay que cumplir una serie de objetivos específicos, que son:

- 1. Buscar y seleccionar los juegos más adecuados para la realización de las pruebas**

El primer paso a realizar es buscar los juegos que probarán los futuros usuarios. Estos deben tener unas mecánicas muy claras y sencillas, y que con unas instrucciones básicas los usuarios ya puedan empezar a jugar.

Deben ser distintos tipos de videojuegos, es decir, que cada uno represente un género distinto, para así poder analizar distintos géneros y poder diferenciarlos claramente.

- 2. Buscar y seleccionar los usuarios para la realización de las pruebas de los videojuegos y organizarlos según edad y género.**

El siguiente paso es encontrar voluntarios que deseen participar en las encuestas y testeos de este proyecto con el fin de conseguir el mayor número de participaciones posible.

Estos usuarios deben pertenecer a todos los rangos de edad y género para poder realizar correctamente el estudio.

3. Establecer los diferentes parámetros a evaluar en las distintas pruebas de los videojuegos.

El siguiente paso es elaborar las preguntas que se realizarán en el cuestionario, sobre sus preferencias en los videojuegos, su edad y género, así como qué parámetros van a ser analizados durante los testeos de los juegos, como la capacidad de aprendizaje, el número de dedos utilizados a la hora de jugar, etc.

4. Realizar las pruebas de los videojuegos en todos los grupos de usuarios.

En el momento en que se tengan establecidos todos los objetivos anteriores, es el momento de realizar las pruebas a todos los usuarios voluntarios del proyecto. Primero deberán realizar una breve encuesta sobre sus preferencias en los videojuegos, y posteriormente realizarán los testeos de los diferentes videojuegos, siendo analizados sus comportamientos y anotados para su futuro estudio.

5. Analizar los resultados de las pruebas realizadas.

Cuando se hayan terminado todas las pruebas de los videojuegos a todos los grupos de usuarios, será el momento de analizar los resultados, creando tablas y gráficas con los datos obtenidos, y buscando patrones de comportamiento entre los usuarios que poder aplicar a cada uno de los rangos de edad y género de forma generalizada.

6. Creación de la guía final.

El último paso del proyecto será la creación de la guía para probadores de videojuegos, con los datos obtenidos tras las pruebas y los análisis de los resultados. Esta guía incluirá características generales de cada uno de los grupos de usuarios, así como detalles más específicos dentro de cada género de videojuegos que han probado dichos usuarios.

4. Metodología

Para la realización de este proyecto, primero se han tenido que realizar una serie de selecciones, encuestas y pruebas a los diferentes usuarios.

4.1. Selección de videojuegos

El primer paso ha sido realizar una selección de los videojuegos que iban a ser testeados por los usuarios, y ser analizados posteriormente.

Estos juegos tenían que representar distintos géneros, así como unas mecánicas muy claras y concretas que representaran dichos géneros. Estos géneros a ser representados fueron:

- Acción
- Lucha
- Plataformas
- RPG
- Carreras
- *Survival*
- Puzzles
- *Shooter*

4.1.1. Primeras pruebas

Se hizo una primera selección para la ComarCON, un evento de manga/anime y videojuegos realizado en Torrevieja, evento al que se invitaron varios grupos de Ingeniería Multimedia.

Los juegos escogidos para el evento tenían que ser de ordenador y *off-line*, ya que no había conexión a Internet en ese lugar.

4.1.2. Pruebas definitivas

Posteriormente se hizo otra selección para probar los juegos fuera de la ComarCON, probándolos en distintos centros públicos y de formación.

Estos juegos tenían que ser también de ordenador, para poder hacer uso de la sala de informática de dichos centros, así como ser juegos de navegador, sin necesitar la instalación de ninguno de ellos. Así, se podría probar en cualquier ordenador que tuviera acceso a Internet, y sin tener que instalar uno a uno todos los juegos en todos los ordenadores en los que se iban a probar los juegos.

4.2. Selección de usuarios

Otro punto muy importante de este proyecto es seleccionar los usuarios para la realización de este estudio.

Estos usuarios deben de ser de todas las edades y géneros, para así poder realizar correctamente los análisis. Con esto, se vio necesario diferenciar los grupos de los usuarios por rangos de edad, y dentro de cada rango de edad, separarlos por género (mujeres/hombres).

La primera separación de grupos se realizó de esta forma:

- Niños (3-11 años)
- Adolescentes (12-19 años)
- Adultos (20-64 años)
- Tercera edad (a partir de 65 años)

Sin embargo, dentro de estos rangos de edad había demasiada diferencia a la hora de la jugabilidad dentro de los mismos, por lo que se decidió a posteriori crear una segunda división de rangos, siguiendo por una parte la clasificación PEGI, y por otra, la observación de diferencias de comportamientos a la hora de realizar las pruebas.

La segunda separación de grupos, por tanto, quedó de esta manera:

- Niños
 - o De 3 a 6 años (Basado en PEGI 3)
 - o De 7 a 11 años (Basado en PEGI 7)
- Adolescentes
 - o De 12 a 15 años (Basado en PEGI 12)
 - o De 16 a 19 años (Basado en PEGI 16)
- Adultos
 - o De 20 a 39 años (Basado en PEGI 18 y análisis de datos)
 - o De 40 a 64 años (Basado en análisis de datos)
- Tercera edad (a partir de 65 años). Este grupo no requería ninguna separación adicional.

Por esto, se decidió acudir a distintos centros para encontrar usuarios de todos los rangos de edad para el estudio, así como los que participaron como asistentes de la ComarCON, distintos amigos y familiares, y buscando gente por redes sociales.

Contando a todos los voluntarios que decidieron formar parte del proyecto, se contó con una participación total de 268 personas en el estudio:

- 20 hombres y 25 mujeres para el grupo de edad de 3 a 6 años.
- 31 hombres y 50 mujeres para el grupo de edad de 7 a 11 años.
- 25 hombres y 14 mujeres para el grupo de edad de 12 a 15 años.
- 14 hombres y 5 mujeres para el grupo de edad de 16 a 19 años.
- 32 hombres y 13 mujeres para el grupo de edad de 20 a 39 años.
- 8 hombres y 8 mujeres para el grupo de edad de 40 a 64 años.
- 2 hombres y 21 mujeres para el grupo de edad de mayores de 65 años.

4.3. Selección de parámetros

El tercer punto a tener en cuenta es saber qué parámetros analizar a la hora de realizar las encuestas y los testeos.

4.3.1. Encuestas

Se consideró que las preguntas realizadas para las encuestas tenían que ser muy claras y que se pudieran responder en pocos minutos (1 o 2 como mucho). Al final, las preguntas de la encuesta terminaron siendo estas²:

- ¿Edad?
- ¿Sexo?
- ¿Sueles jugar a videojuegos?
- ¿De qué tipo?
- ¿A cuáles?
- ¿En qué plataforma?
- ¿Qué controlador prefieres?

Las dos primeras preguntas eran para establecer a cada entrevistado en un rango de edad distinto, mientras que las otras preguntas estaban hechas para buscar patrones de gustos y preferencias en los jugadores dependiendo de su edad y género. Posteriormente, se analizarían estos datos y se buscaría una generalización para cada rango de edad a partir de los resultados.

4.3.2. Testeos

También era muy importante establecer todos los puntos a analizar durante la fase de testeo. Esta parte era más complicada, ya que en muchas ocasiones los grupos de personas que iban a realizar los testeos podían ser de 15-20 personas, y ahí costaba más analizar absolutamente todos los movimientos de cada jugador.

Durante la ComarCON sí que se podían controlar todos los movimientos y reacciones de los jugadores, ya que jugaban un máximo de tres personas cada vez (se disponía solo de tres ordenadores para el estudio). Sin embargo, ver todas las reacciones era factible solo para un juego en específico, al cambiar a otro juego, aunque fuera de las mismas características, esas reacciones tan detalladas podían ser totalmente diferentes.

²En el anexo podemos encontrar la encuesta que se distribuyó a todos los entrevistados.

Por eso se vieron las reacciones más generales, que sí podían analizarse cuando el grupo de personas fuera más grande (es decir, se hicieran los testeos en los centros que prestaban su ayuda voluntariamente). Tras realizar unas cuantas pruebas en la ComarCON con distintos voluntarios, se vio que los parámetros ideales a ser analizados eran:

- Número de dedos usados a la hora de jugar. Esto es muy importante ya que determina el número de controles que puede llegar a utilizar cada usuario. Utilizar solo un dedo o dos como mucho, denota que el jugador está acostumbrado a utilizar la pantalla táctil de un móvil o Tablet.
- Facilidad para aprender los controles. Hay jugadores que aprenden los controles nada más ver las instrucciones, otros que necesitan probarlos varias veces antes de dominarlos, otros que necesitan seguir tutoriales más guiados, paso a paso, enseñándoles poco a poco lo que hacen todos los controles, y otros que a pesar de todo, no consiguen llegar a dominarlos.
- Superación de niveles. Esto se comprobaba sobre todo en los juegos de plataformas y puzles, ya que era muy visible ver la habilidad del jugador a través de cuántos niveles eran capaces de superar en un corto periodo de tiempo.
- Diversión. Es muy importante saber si el jugador se divierte jugando a ese juego, o al género al que pertenece ese videojuego, ya que es un punto muy importante a la hora de testear un juego saber si va a gustar o no al público objetivo.
- Facilidad para entender el objetivo del juego. Al principio no se les dice de qué va el juego, solo se les otorga información sobre los controles (qué botones deben pulsar para hacer según qué acciones). Los usuarios tienen que aprender el objetivo de cada uno de los juegos, y si no pueden, entonces se les otorgará ayuda adicional y se sabrá que no es suficiente con solo dar instrucciones básicas sobre los controles.

Además, se les otorgaba un máximo de 5 minutos para probar cada juego. La idea era que aprendieran a jugar en el menor tiempo posible, ver si necesitaban más tiempo, más ayuda, otro tipo de controles...

5. Cuerpo del trabajo

Una vez aclarados los puntos clave que iban a ser analizados durante el juego, así como sus usuarios, era la hora de realizar el trabajo en sí, empezando por seleccionar todos los videojuegos a ser testeados, así como la realización de las encuestas y testeos, el análisis de todos los datos recabados y la elaboración del producto final: la guía para probadores de videojuegos.

5.1. Juegos seleccionados para las pruebas

Como se ha mencionado anteriormente ([4.1. Selección de videojuegos](#)), se realizaron un total de dos selecciones para videojuegos. Cada selección disponía de una variedad de juegos con unas características específicas y usadas en distintos lugares (explicadas en el punto mencionado).

Por cada una de las dos selecciones, eran un total de 8 juegos, ambas selecciones tenían unas mecánicas semejantes, permitiendo poder analizar los resultados de forma general, independientemente de los juegos utilizados.

5.1.1. Primeras pruebas

Tras una búsqueda y selección de juegos para PC y offline, los juegos a ser testeados para la ComarCON fueron:

- ***Shooter TFG***

(No hay imagen disponible para este juego)

Desarrollado y cedido para las pruebas por Alfonso José Rodríguez Gómez como Trabajo de Fin de Grado, utilizado para las pruebas como *shooter*. El juego es un clásico *shooter* donde hay que ir recogiendo armas y matando a los enemigos con ellas.

- **Boom it!**



Figura 5.1. Imagen promocional del juego Boom It! (PC). Fuente: Elaboración propia

Este juego, realizado por el grupo Xplosion Studio como proyecto ABP de 4º de Ingeniería Multimedia de la Universidad de Alicante, ha sido utilizado como juego de acción. El juego consiste en conseguir puntos derrotando a tus enemigos, en un mapa laberíntico lleno de cofres y trampas, utilizando el ataque característico de cada personaje o trampas que se consiguen por el escenario.

- **Lethal League**



Figura 5.2. Imagen promocional del juego Lethal League (PC y MAC. Fuente: Lethal League. (2014). Disponible el 22 de mayo de 2018 en el sitio web de Dutch Game Awards:

<http://dutchgameawards.nl/2014/lethal-league/>

Este juego está desarrollado por el Team Reptile, y se ha utilizado como juego de lucha. El juego consiste en derrotar a tu oponente utilizando un balón, aumentando la velocidad del mismo por cada golpe que recibe.

- **Cuphead**



Figura 5.3. Imagen promocional del juego Cuphead (PC). Fuente: Cuphead. (2017). Disponible el 22 de mayo de 2018, en el sitio web de tribogamer: <https://tribogamer.com/cuphead/xone/2751/>

Desarrollado por la compañía StudioMDHR, ha sido el ejemplo como juego de plataformas. Este es un juego clásico de plataformas y acción, en el que hay que superar diversos niveles, derrotando enemigos y jefes.

- **Rose Thorn**



Figura 5.4. Captura del juego Rose Thorn (PC). Fuente: Elaboración propia.

Realizado por mí mismo con RPG Maker como un trabajo de la asignatura Sistemas Multimedia en 2º año de Ingeniería Multimedia, se ha utilizado como RPG. Es un clásico RPG en 2D en el que hay que realizar distintas misiones.

- **Mario Kart 64 (emulado)**



Figura 5.5. Imagen promocional del juego Mario Kart 64 (Nintendo 64). Fuente: Mario Kart 64 (1997).

Disponible el 22 de mayo de 2018, en el sitio web de Geeks and com:

<http://www.geeksandcom.com/2016/01/21/mario-kart-64-debarque-enfin-sur-wii-u/>

Juego original creado por Nintendo, emulado para PC por fans, usado como juego de carreras. Juego de carreras con karts.

- **Nuclear Throne**



Figura 5.6. Imagen promocional del juego Nuclear Throne (PC y MAC). Fuente: Nuclear Throne. (2015).

Disponible el 22 de mayo de 2018, en el sitio web de yting:

<http://i.ytimg.com/vi/lpr0OM8dmlI/maxresdefault.jpg>

Desarrollado por Vlambeer, usado para ver las mecánicas de un juego *survival*. Aunque este juego sea de estilo *rogue-like*, para comprobar los controles durante un corto periodo de tiempo, se puede extrapolar a los juegos *survival*.

- **Inside**



Figura 5.7. Imagen promocional del juego Inside (PC). Fuente: Inside. (2016). Disponible el 22 de mayo de 2018 en el sitio web de videogamesblogger: <https://www.videogamesblogger.com/2016/07/02/inside-game-walkthrough.htm>

Juego realizado por Playdead, ejemplo como juego de puzles. Trata de ir resolviendo una serie de puzles para avanzar en la historia.

5.1.2. Pruebas definitivas

Después de una búsqueda intensiva, se optó por utilizar un total de ocho mini-juegos de navegador, probando todos los usuarios los mismos juegos, que cumplieran las mismas mecánicas (o muy parecidas) de los juegos que se probaron anteriormente:

- **Into The Depths**

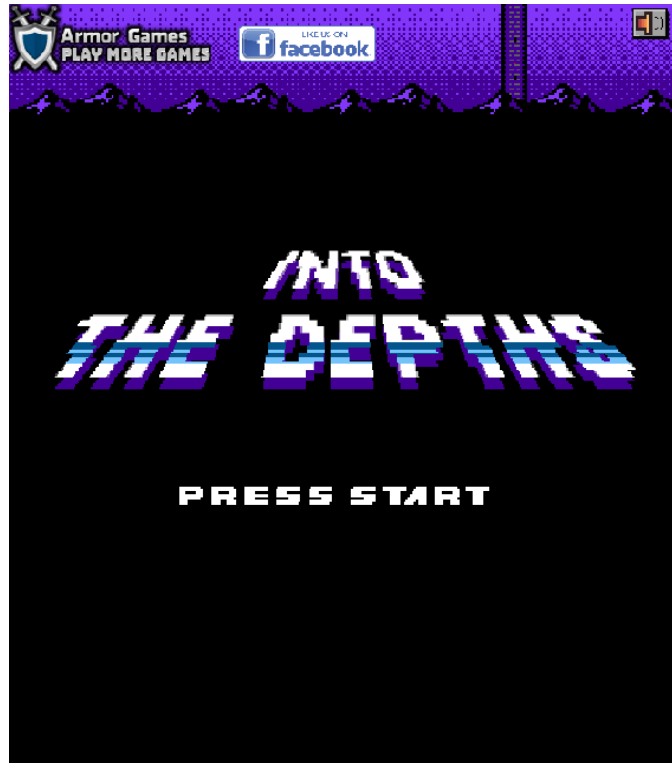


Figura 5.8. Captura del juego Into The Depths (Navegador). Fuente: Captura de pantalla de Into the Depths (2017).

Desarrollado por Armor Games, es el mini-juego utilizado para evaluar los testeos en los juegos de acción. El juego trata de ir avanzando por el mapa eliminando bloques y enemigos que aparecen por el camino.

- **Super Smash Flash 2**



Figura 5.9. Captura del juego Super Smash Flash 2 (Navegador). Fuente: Captura de pantalla de Super Smash Flash 2 (2016).

Realizado por McLeodGaming (franquicia original por Nintendo), utilizado para el testeo en juegos de lucha. Se trata de un juego clásico de lucha.

- **Robo Battle**

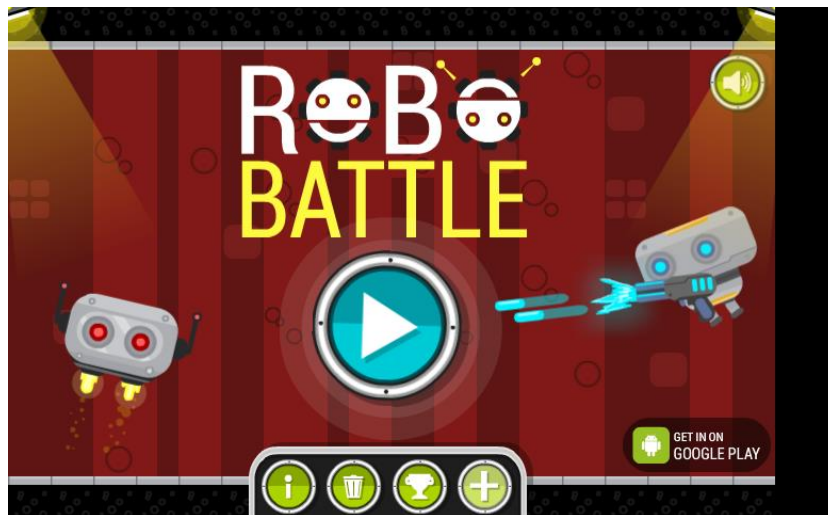


Figura 5.10. Captura del juego Robo Battle (Navegador y Android). Fuente: Captura de pantalla de Robo Battle (2015).

Desarrollado por qkygames, utilizado para el testeo en juegos de lucha. El juego consiste en controlar a un robot a través de una serie de niveles, saltando por plataformas, evitando trampas y enemigos.

- **Epic Battle Fantasy 4**



Figura 5.11. Captura del juego Epic Battle Fantasy IV (Navegador). Fuente: Captura de pantalla de Epic Battle Fantasy IV (2013).

Juego desarrollado por Kupo Games, utilizado para las pruebas de los RPG. El juego es un clásico RPG de ir cumpliendo misiones, encontrado tesoros y derrotando los enemigos que bloquean el paso.

- **Burning Wheels Kitchen Rush**



Figura 5.12. Captura del juego Burning Wheels Kitchen Rush (Navegador). Fuente: Captura de pantalla de Burning Wheels Kitchen Rush (2017).

Desarrollado por Y8, utilizado para las pruebas de los juegos de carreras. Es un típico juego de carreras de coches con controles básicos de movimiento.

- **Super Zombies Again**

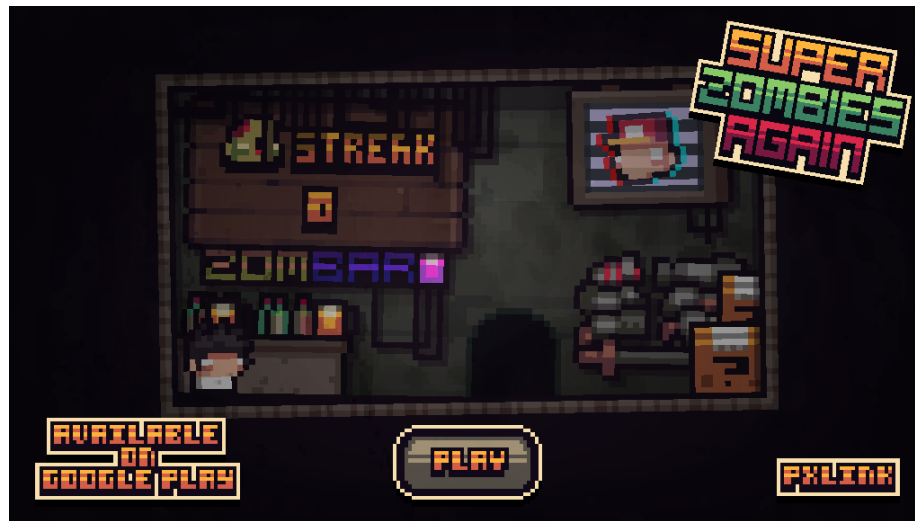


Figura 5.13. Captura del juego Super Zombies Again (Navegador y Android). Fuente: Captura de pantalla de Super Zombies Again (2018).

Desarrollado por PXLINK, utilizado para las pruebas de los juegos *survival*. Este juego, como el Nuclear Throne, es más género *rogue-like*, sin embargo se consideró oportuno su uso para generalizar los juegos *survival* debido a los controles semejantes y el objetivo de sobrevivir ante situaciones adversas.

- **Boo!**



Figura 5.14. Captura del juego Boo! (Navegador, Android e IOs). Fuente: Captura de pantalla de Boo! (2018).

Juego realizado por Bart Bonte, es el mini-juego usado para las pruebas de los juegos de puzzles. Consiste en pintar una serie de calabazas siguiendo un patrón objetivo.

- **Bullet Fury 2**



Figura 5.15. Captura del juego Bullet Fury 2 (Navegador). Fuente: Captura de pantalla de Bullet Fury 2(2018).

Desarrollado por 1000 Web Games, juego utilizado para los testeos de *shooter*. Consiste en un clásico *shooter* de ir moviendo al avatar en primera persona, acabando con todos los enemigos del mapa.

5.2. Realización de las encuestas y testeos

Una vez se habían establecido todos los puntos anteriores, fue el momento de realizar las pruebas de los distintos videojuegos a todos los usuarios. Estas pruebas se realizaban en una serie de sesiones de unos 50-60 minutos, donde los primeros cinco minutos se reservaban para la realización de la encuesta, y el tiempo restante se ocupaba con los testeos.

5.2.1. Encuestas

Las encuestas se realizaron de 3 formas distintas:

- Durante la ComarCON, las preguntas se hacían directamente al entrevistado, preguntándole anteriormente si estaba interesado en colaborar con el proyecto.



Figura 5.16. Cartel promocional de la ComarCON '17. Fuente: ComarCON. (2017). Disponible el 22 de mayo de 2018, en el sitio web de La ComarCON: <http://lacomarcon.blogspot.com.es/>

- Por redes sociales, se hicieron una serie de publicaciones por Instagram, donde los usuarios respondían directamente a todas las preguntas por mensaje directo.



Figura 5.17. Logo de Instagram, red social por donde se realizaron algunas encuestas. Fuente: Instagram. (20109). Disponible el 22 de mayo de 2018 en el sitio web de Instagram: <https://www.instagram.com/>

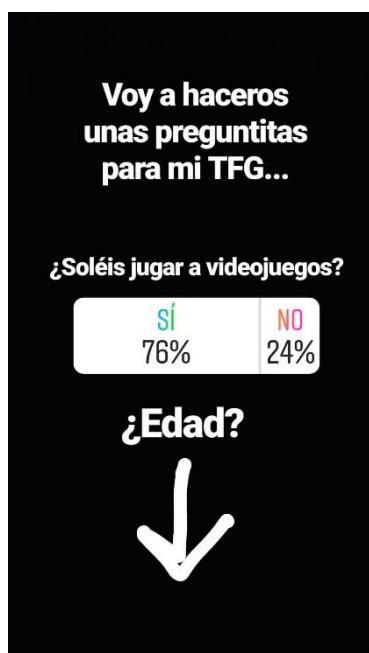


Figura 5.18. Captura encuesta por Instagram.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.19. Captura encuesta por Instagram.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.20. Captura encuesta por Instagram.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.21. Captura encuesta por Instagram.
Fuente: Elaboración propia.

- El resto de los entrevistados rellenaban la encuesta³ que se les daba al inicio de cada sesión, de forma totalmente anónima.

³ Ver anexo

5.2.2. Testeos

Una vez realizaban la encuesta, los voluntarios realizaban los testeos de los videojuegos. Estos se tratan de probar 8 videojuegos distintos, 5 minutos por cada juego, siendo un total de 45 minutos en todo el testeo. Por cada juego que probaban, anunciaban al entrevistador (de forma directa o escribiéndolo en una hoja que se les entregaba) si el juego probado les había gustado o no.

Los testeos también se realizaron de 3 formas distintas:

- De forma individual y presencial, donde los entrevistados realizaban las pruebas a solas en un ordenador que les proporcionaba el entrevistador, teniéndolo mirando todos los movimientos en todo momento, y analizaba todos los detalles que realizaban.
 - o Realizado a familiares.
 - o Realizado a amigos.
 - o Realizado en la ComarCON.

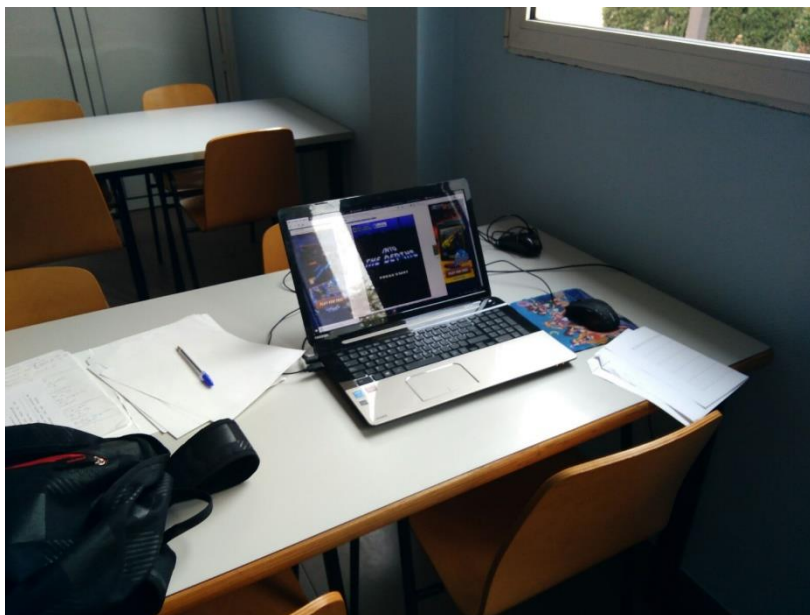


Figura 5.22. Fotografía realizada en el stand de Ingeniería Multimedia de la ComarCON '17. De izquierda a derecha: Inside, Shooter TFG y Boom it! Fuente: Elaboración propia.

- En grupos y de forma presencial. Los entrevistados realizaban las pruebas en una sala de ordenadores, y el entrevistador iba moviéndose por todos los ordenadores, observando a los jugadores, sus reacciones, su habilidad y su forma de jugar.
 - o Realizado en el CEIP José María Boquera de Carcaixent.
 - o Realizado en el IES Pere d'Esplugues de La Pobla Llarga.
 - o Realizado en el CIM de Carcaixent.



*Figura 5.23. Fotografía realizada en la sala de informática del CEIP José María Boquera de Carcaixent.
Fuente: Elaboración propia.*



*Figura 5.24. Fotografía realizada en una sala del CIM de Carcaixent. Sesión con 5 ordenadores.
Fuente: Elaboración propia.*

- De forma individual y no presencial. Los usuarios realizaban las pruebas desde su propio ordenador, mediante llamada y pantalla compartida usando programas como Skype o Discord. El entrevistador solo podía ver la pantalla del jugador, sin embargo, con eso se podía observar los controles que usaban a la vez, y la habilidad del entrevistado.
 - o Realizado a amigos.
 - o Realizado a los que respondieron la encuesta por redes sociales.

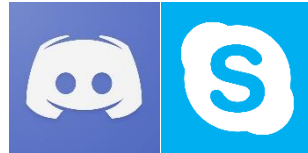


Figura 5.25. Logos de Discord y Skype (respectivamente), plataformas utilizadas para los testeos.
 Fuentes: Discord (2015) y Skype (2003). Disponibles el 22 de mayo de 2018 en los sitios web de Discord y Skype:
<https://discordapp.com/> y <https://www.skype.com/es/>

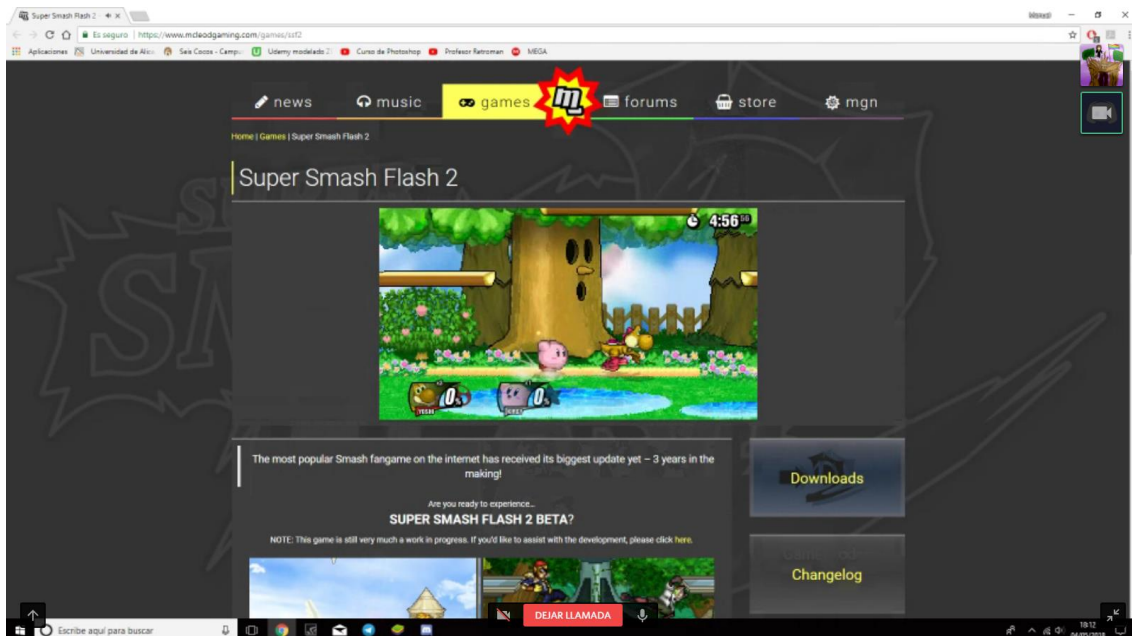


Figura 5.26. Captura realizada en una sesión por Discord. Fuente: Elaboración propia.

5.2.3. Participantes en el proyecto

Primeras pruebas

Durante la ComarCON se realizaron las primeras pruebas. En estas, se preguntaba a los asistentes si querían participar voluntariamente en el estudio, donde participaron un total de 34 personas:

- 11 hombres y 3 mujeres de 12 a 15 años.
- 3 hombres y 1 mujer de 16 a 19 años.
- 12 hombres y 4 mujeres de 20 a 39 años.



Figura 5.27. Logo de la ComarCON '17. Fuente: ComarCON. (2017). Disponible el 22 de mayo de 2018, en el sitio web de La ComarCON: <http://lacomarcon.blogspot.com.es/>

Pruebas definitivas

Las pruebas definitivas son aquellas que se realizaron a posteriori de la ComarCON, con los 8 mini-juegos seleccionados. Se decidió ir a distintos centros educativos y de actividades, así como realizar las encuestas y testeos a diferentes amigos, familiares y por redes sociales.

- En el caso de los niños, se seleccionaron un total de 126 alumnos del CEIP José María Boquera de Carcaixent. Todos participaron de forma voluntaria con una autorización firmada por los padres⁴.
 - o 20 hombres y 25 mujeres para el grupo de edad de 3 a 6 años.
 - o 31 hombres y 50 mujeres para el grupo de edad de 7 a 11 años.



Figura 5.28. Logo del CEIP José María Boquera, situado en Carcaixent (Valencia). Fuente: CEIP José María Boquera. Disponible el 22 de mayo de 2018, en el sitio web de intercentres: <http://intercentres.edu.gva.es/boquera/>

⁴ Podemos encontrar dicha autorización en el anexo

- Para los adolescentes, se seleccionaron un total de 36 alumnos del IES Pere d'Esplugues de La Pobla Llarga, que decidieron participar voluntariamente en el estudio, junto a la aprobación del equipo directivo⁵ y el profesor de informática del centro, Paco Ferrús.
 - o 14 hombres y 11 mujeres para el grupo de edad de 12 a 15 años.
 - o 8 hombres y 3 mujeres para el grupo de edad de 16 a 19 años.



Figura 5.29. Fotografía exterior del IES Pere d'Esplugues, situado en La Pobla Llarga (Valencia).

Fuente: Elaboración propia.

- Para los adultos, se intentó pedir el permiso y voluntariado del centro de adultos de Carcaixent. Sin embargo, no fue posible obtener dicho permiso.
- Para el rango de la tercera edad, se obtuvo el permiso del CIM de Carcaixent, un centro de actividades para jubilados, contando con la ayuda de 23 socios del centro.
 - o Un total de 21 mujeres y 2 hombres accedieron a participar en el proyecto.

⁵ En el anexo podemos encontrar la propuesta formal enviada al centro.



Figura 5.30. Fotografía exterior del CIM (Centro Integral de Mayores) de Carcaixent (Valencia).

Fuente: Elaboración propia.

Sin embargo, esto seguía siendo insuficiente. Faltaban muchos adultos, ya que en el rango de 40-64 años no se había realizado la encuesta a ninguno.

Por ello, se optó a buscar voluntarios entre amigos, familiares y por redes sociales, obteniendo por estos medios:

- 3 hombres y 1 mujer de 16 a 19 años.
- 20 hombres y 9 mujeres de 20 a 39 años.
- 8 hombres y 8 mujeres de 40 a 64 años.

Sumando a todos los participantes mencionados, se contó con un total de 268 participantes:

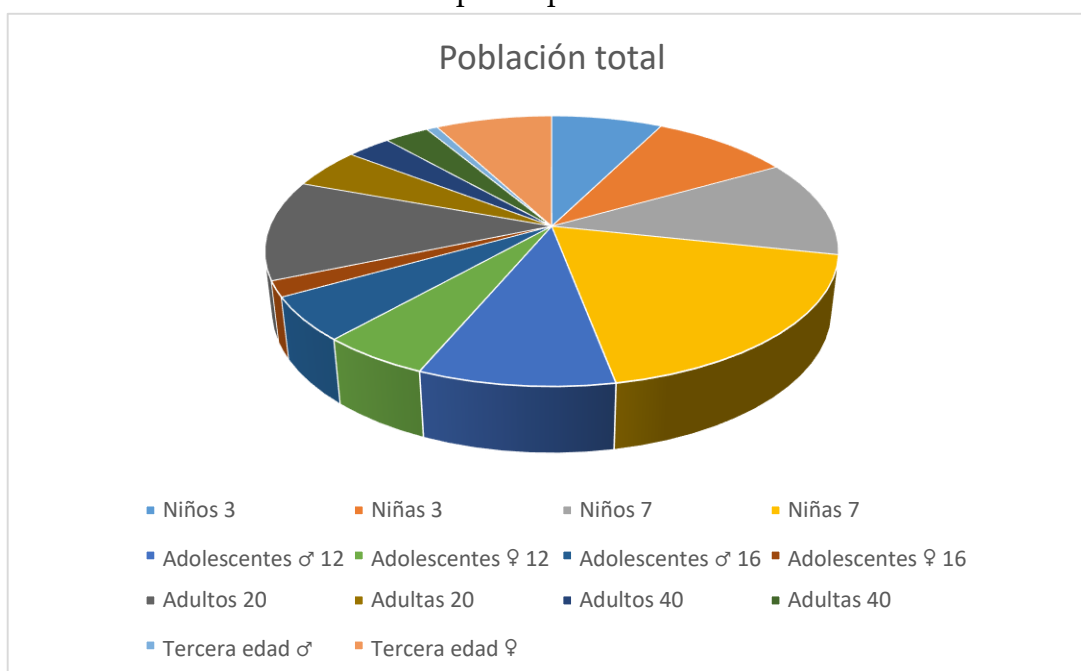


Figura 5.31. Gráfica con todos los participantes en el proyecto. Fuente: Elaboración propia.

5.3. Análisis de los resultados

Una vez realizados todas las encuestas y testeos a todos los usuarios, se pasaron todos los datos a hojas de Excel, separando los usuarios por la primera división por edades (niños, adolescentes, adultos y tercera edad). ⁶

El siguiente paso fue realizar una serie de graficas a partir de estos datos. Las gráficas estaban hechas por cada rango de edad de la segunda división de edades (3 años, 7 años, 12 años, 16 años, 20 años, 40 años, 65 años). Además, se separaron por géneros, siendo los datos a ser analizados:

- Personas que suelen jugar a videojuegos.
- Géneros preferidos.
- Plataformas preferidas.
- Controladores preferidos.
- Por cada género:
 - o Personas que se divierten jugando a ese género de videojuegos.
 - o Facilidad para jugar a ese género de videojuegos.

A continuación se plasmará un ejemplo completo del análisis de los resultados (en el grupo de edad de 3 a 6 años), mientras que los otros grupos de edad se verán plasmados solo los análisis de los jugadores, géneros, plataformas y controladores preferidos. El resto del análisis de los géneros, los podremos encontrar en el anexo 2.

⁶ Las hojas de Excel podemos encontrarlas en el anexo como enlaces a Google Drive.

5.3.1. Niños 3-6 años

Jugadores



Figura 5.32. Gráfica de hombres de 3-6 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.33. Gráfica de mujeres de 3-6 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Como podemos ver en estas dos gráficas, la mayoría de hombres en este rango de edad juegan a videojuegos. Es más común que jueguen ellos que las mujeres; no obstante, más del 50% de las mujeres juegan a videojuegos en estas edades.

Géneros

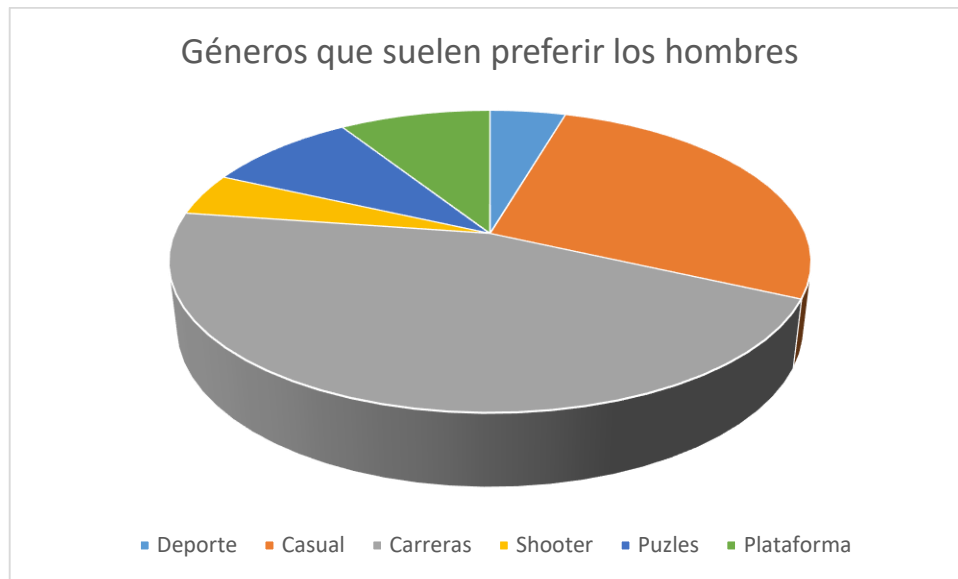


Figura 5.34. Gráfica de géneros más jugados por los hombres de 3-6 años. Fuente: Elaboración propia.

En esta gráfica podemos ver que el género más común en estas edades es el de juegos de carreras, jugando cerca del 50% a estos juegos. Les siguen los juegos casual, y en menor medida, ordenados de mayor a menor número de jugadores, juegos de plataformas, puzles, deportes y *shooters*.

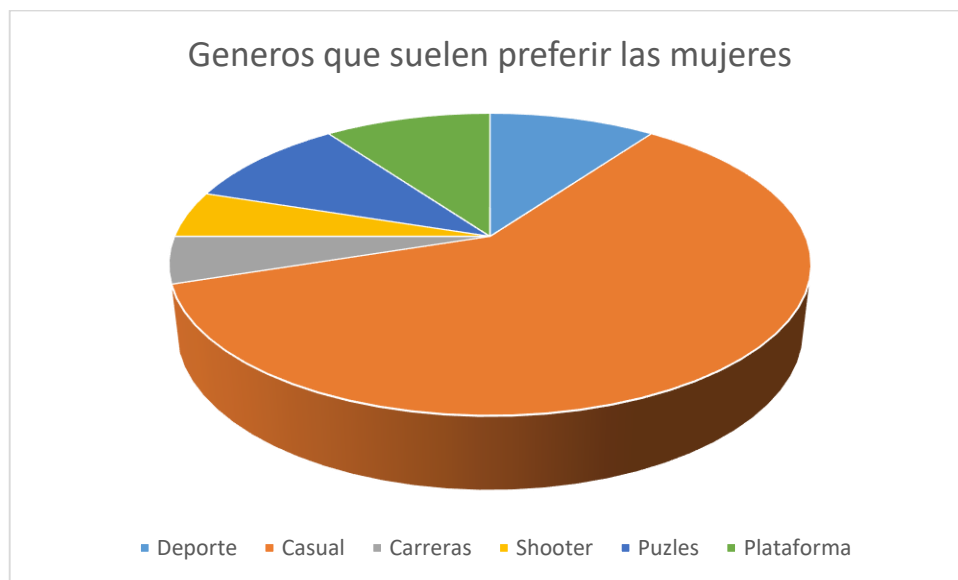


Figura 5.35. Gráfica de géneros más jugados por las mujeres de 3-6 años. Fuente: Elaboración propia.

En el caso de las mujeres, sin embargo, a lo que más juegan es a juegos casual (más del 50% juegan a este tipo de videojuegos). En algunos casos juegan, ordenados de mayor a menor número de jugadores, a juegos de deportes, plataformas, puzles y carreras.

Plataformas

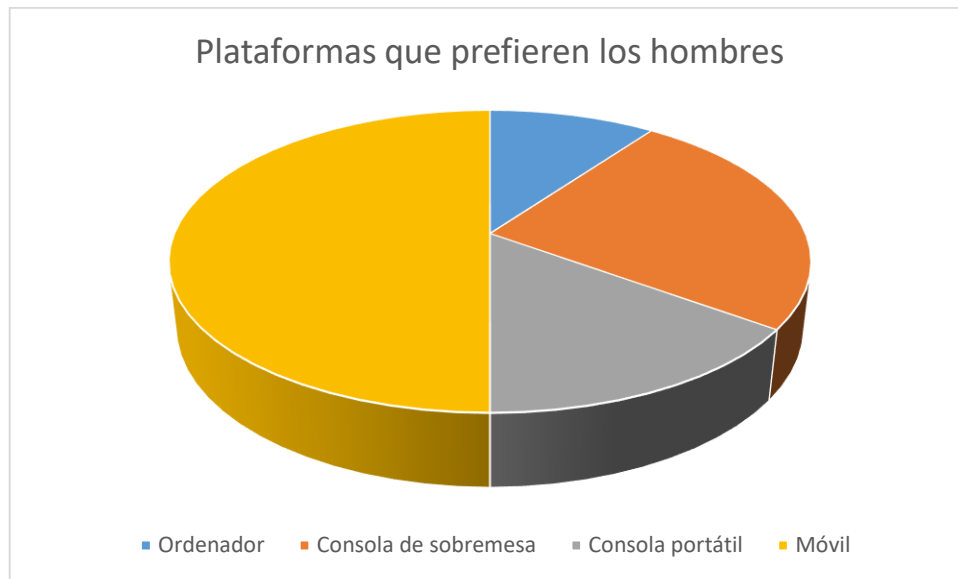


Figura 5.36. Gráfica de las plataformas que prefieren los hombres de 3-6 años. Fuente: Elaboración propia.

Los hombres prefieren jugar en el móvil (el 50% juega en esta plataforma), seguido por consolas de sobremesa, portátil y, por último lugar, en ordenador.

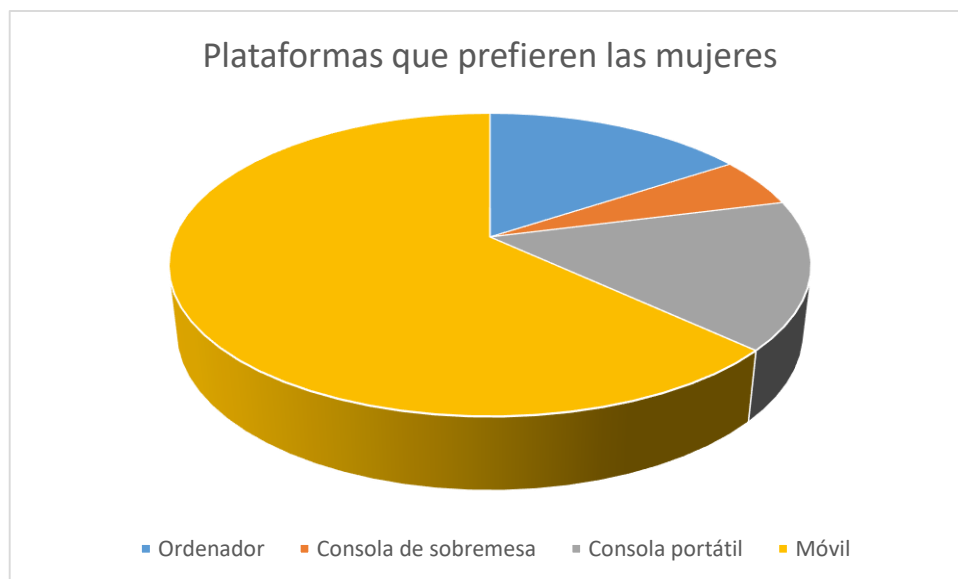


Figura 5.37. Gráfica de las plataformas que prefieren las mujeres de 3-6 años. Fuente: Elaboración propia.

Las mujeres prefieren jugar en el móvil (más del 50%), y en mucho menor grado juegan en consola portátil, ordenador y, por último, consola de sobremesa.

Controladores

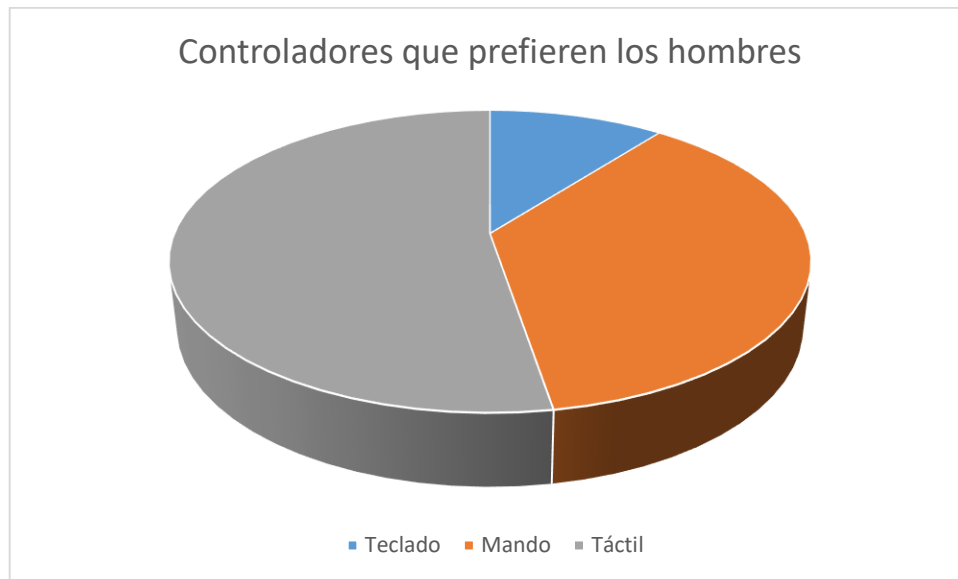


Figura 5.38. Gráfica de los controladores más utilizados por los hombres de 3-6 años. Fuente: Elaboración propia.

En la gráfica podemos ver que los hombres prefieren la pantalla táctil a la hora de jugar, seguido por el mando. Muy pocos utilizan teclado a la hora de jugar.

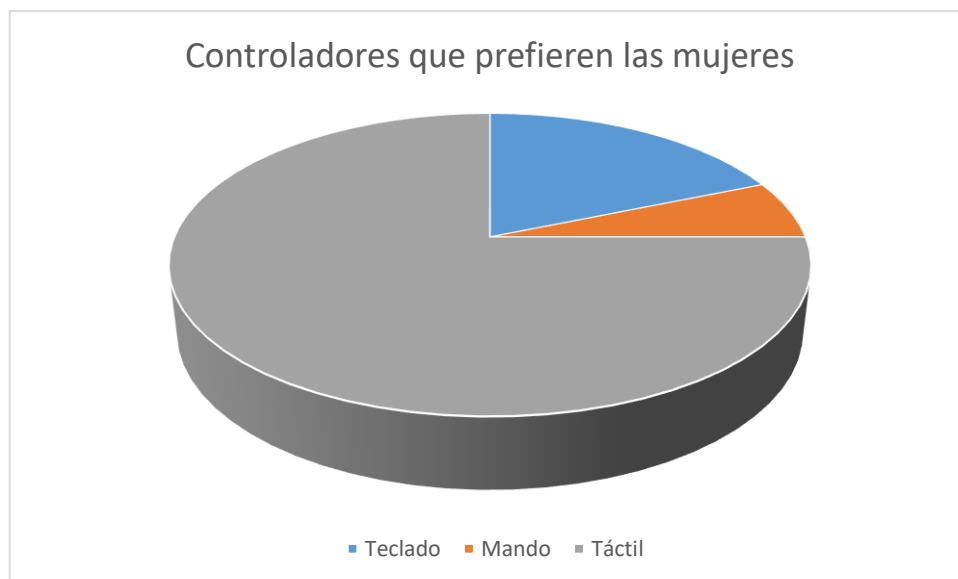


Figura 5.39. Gráfica de los controladores más utilizados por las mujeres de 3-6 años. Fuente: Elaboración propia.

La gran mayoría de las mujeres (sobre el 75%) prefieren la pantalla táctil a la hora de jugar. Algunas prefieren el teclado, y muy pocas juegan con mando.

Todo esto nos hace ver que, tanto hombres como mujeres a estas edades, están acostumbrados al uso de uno o dos dedos, ya que están acostumbrados al uso del móvil y, por ende, a la pantalla táctil, por lo que les costará más adaptarse al uso de controles.

Juegos de acción



Figura 5.40. Gráfica de los hombres de 3-6 años a los que les gustan los juegos de acción. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.41. Gráfica de las mujeres de 3-6 años a las que les gustan los juegos de acción. Fuente: Elaboración propia.

En las gráficas podemos ver cómo tanto hombres como mujeres suelen disfrutar con juegos de acción, aunque les suelen gustar más a los varones.

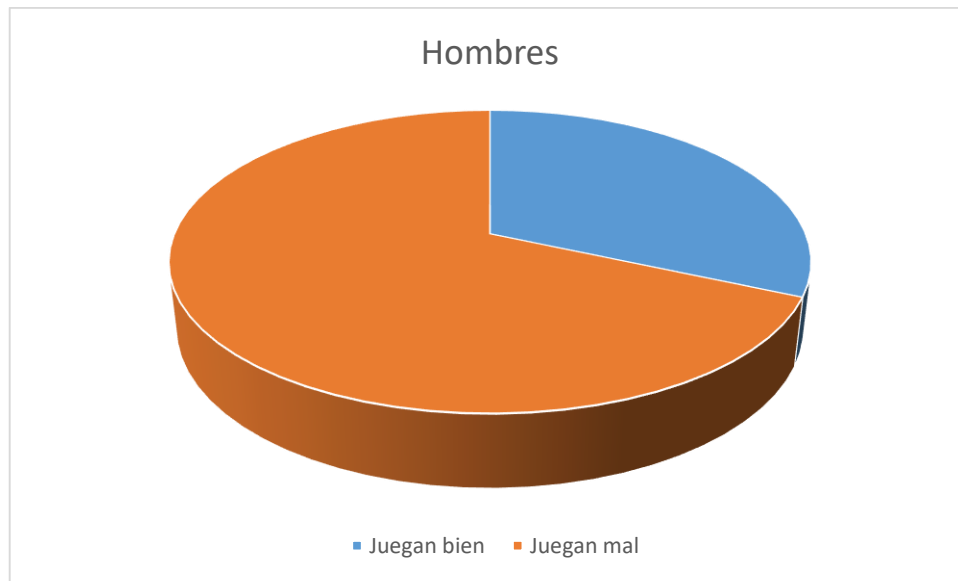


Figura 5.42. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 3-6 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

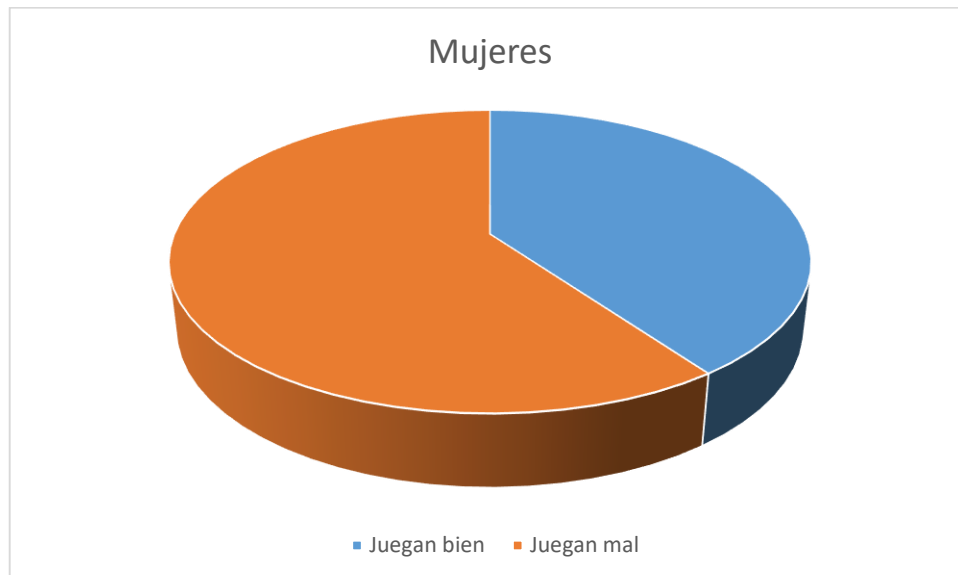


Figura 5.43. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 3-6 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

Aquí podemos ver que a estas edades no suelen jugar demasiado bien a este tipo de juegos, aunque se les acaba dando ligeramente mejor a las mujeres que a los hombres.

Juegos de lucha



Figura 5.44. Gráfica de los usuarios de 3-6 años a los que les gustan los juegos de lucha. Fuente: Elaboración propia.

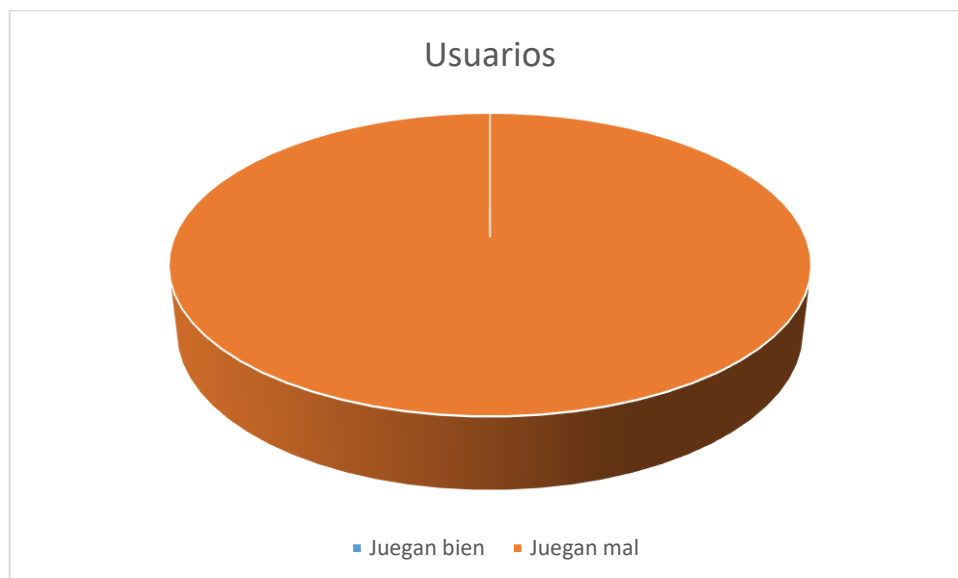


Figura 5.45. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 3-6 años ante un juego de lucha. Fuente: Elaboración propia.

En estas dos gráficas podemos observar que, tanto a hombres como a mujeres de estas edades, ni les gustan ni juegan bien a los juegos de lucha, probablemente por el hecho de que los juegos clásicos de lucha requieren del uso de varios controles, siendo un manejo dificultoso a estas edades.

Juegos de plataformas

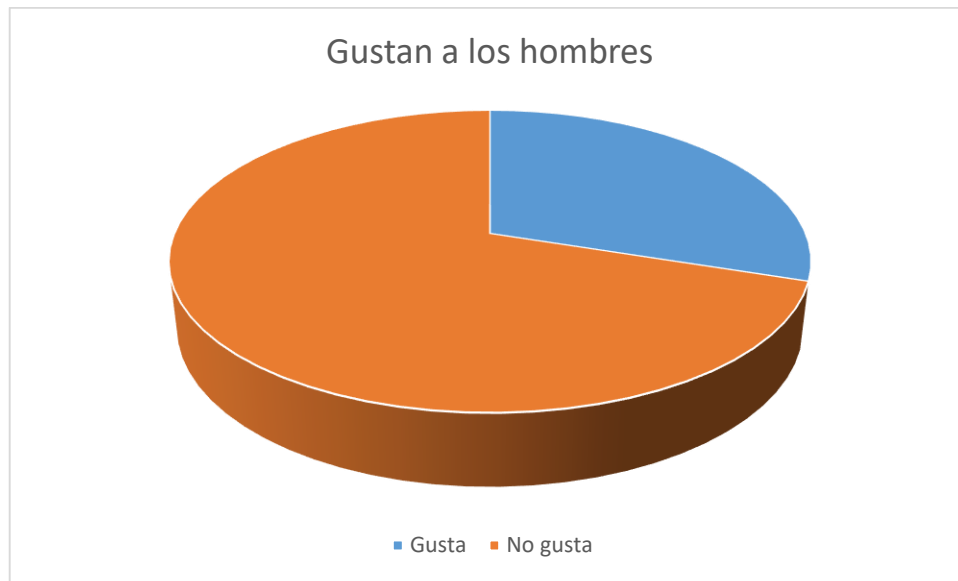


Figura 5.46. Gráfica de los hombres de 3-6 años a los que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.47. Gráfica de las mujeres de 3-6 años a las que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

Podemos apreciar que a muy pocos usuarios (tanto hombres como mujeres) suelen gustarles estos juegos.

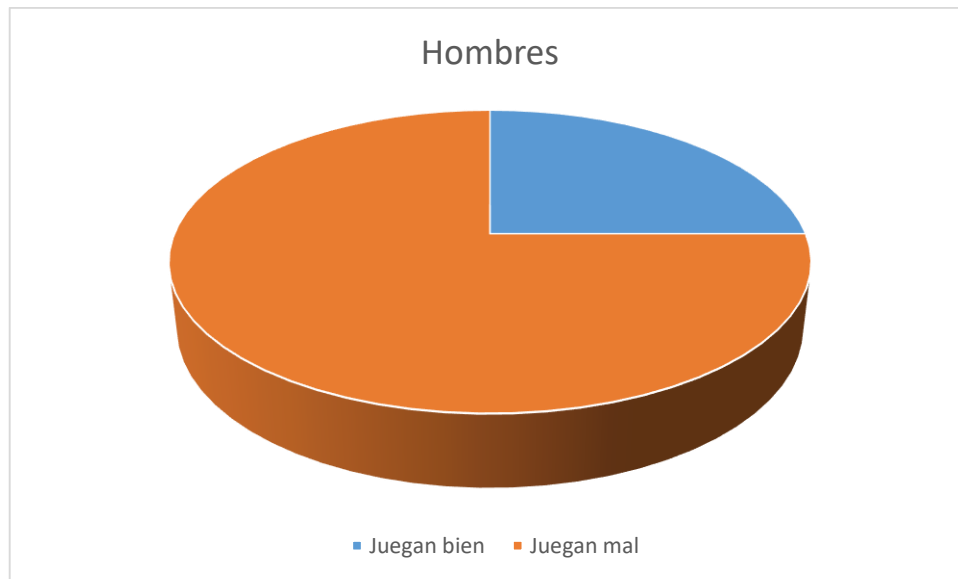


Figura 5.48. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 3-6 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

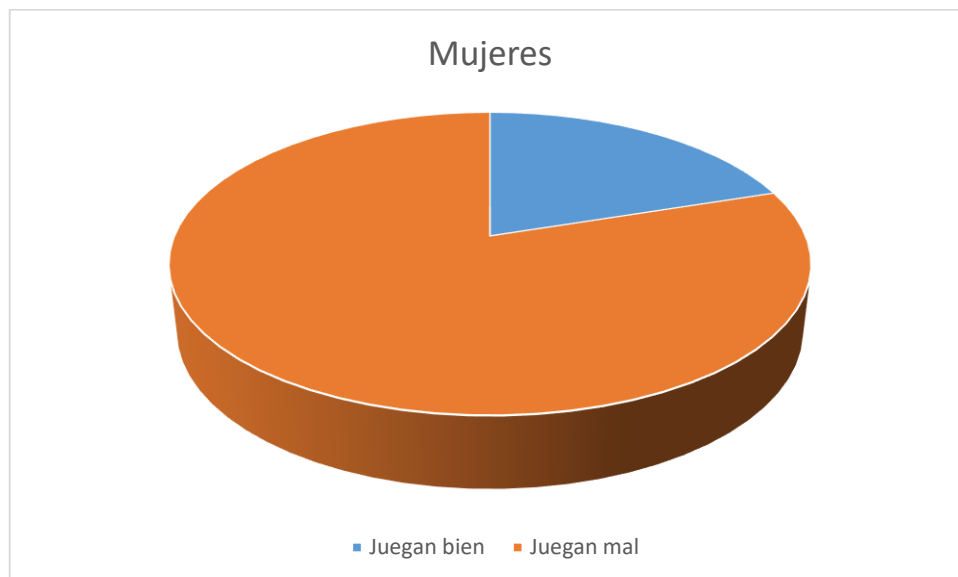


Figura 5.49. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 3-6 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

Tras el estudio, podemos ver que muy pocos usuarios a estas edades, de ambos sexos, se manejan bien jugando a videojuegos de plataformas. Esto es debido a que usualmente se requiere emplear diversos dedos a la hora de jugar a estos juegos, y a esta edad están acostumbrados a usar pocos controles.

Juegos RPG

Figura 5.50. Gráfica de los usuarios de 3-6 años a los que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.

Los usuarios de esta edad suelen divertirse jugando a RPG, tanto hombres como mujeres.



Figura 5.51. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 3-6 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

Sin embargo, aunque se divierten con esos juegos, suelen necesitar mucha ayuda a la hora de jugar, debido a que son numerosas las mecánicas que poseen estos juegos.

Juegos de carreras



Figura 5.52. Gráfica de los hombres de 3-6 años a los que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.53. Gráfica de las mujeres de 3-6 años a las que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

Ninguno de los dos sexos suelen divertirse con juegos de carreras clásicos, a pesar de ser un género bastante común en los hombres a este rango de edad. Probablemente jugarán a juegos de carreras más estilo casual.

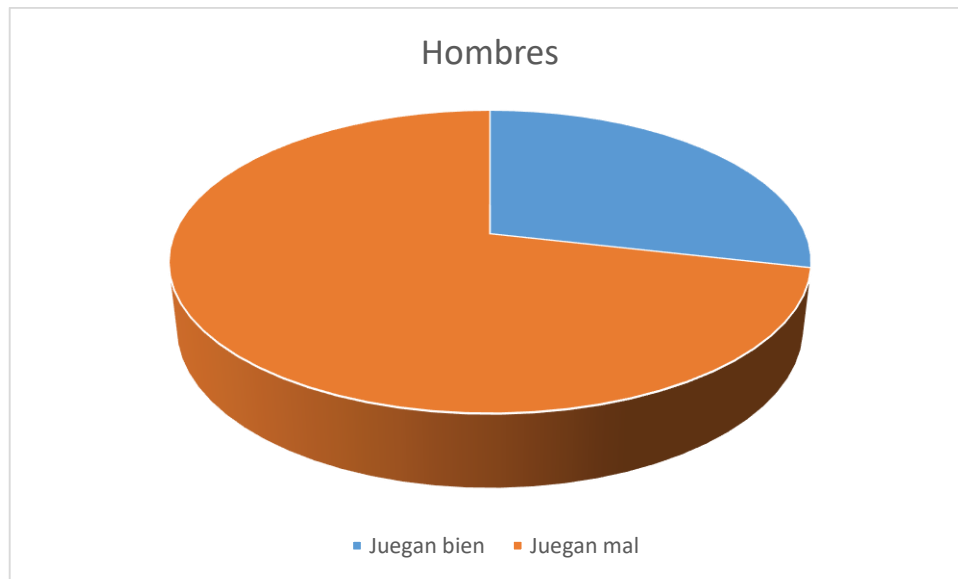


Figura 5.54. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 3-6 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

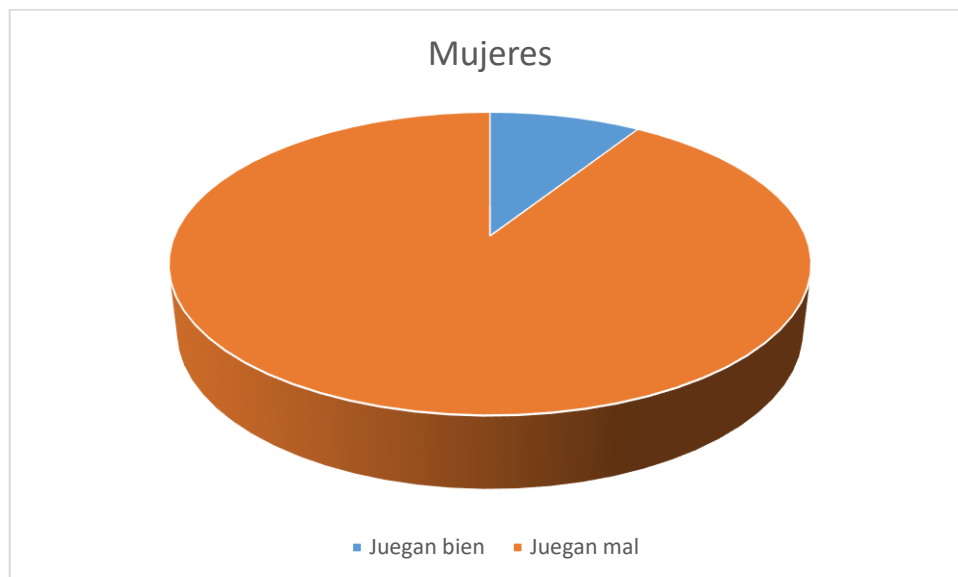


Figura 5.55. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 3-6 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

A ninguno de los dos sexos tampoco se les da demasiado bien jugar a este tipo de juegos, jugando ligeramente mejor los hombres respecto a las mujeres.

Juegos de puzles



Figura 5.56. Gráfica de los hombres de 3-6 años a los que les gustan los juegos de puzles. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.57. Gráfica de las mujeres de 3-6 años a las que les gustan los juegos de puzles. Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios de estas edades disfrutan con los juegos de puzles. Suele entretenerles bastante ir resolviendo los diferentes rompecabezas.

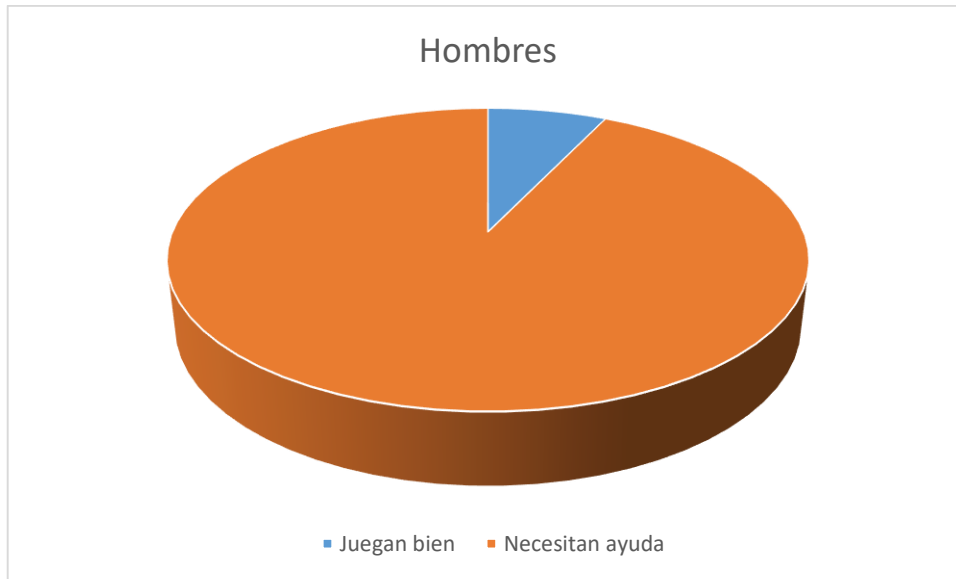


Figura 5.58. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 3-6 años ante un juego de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

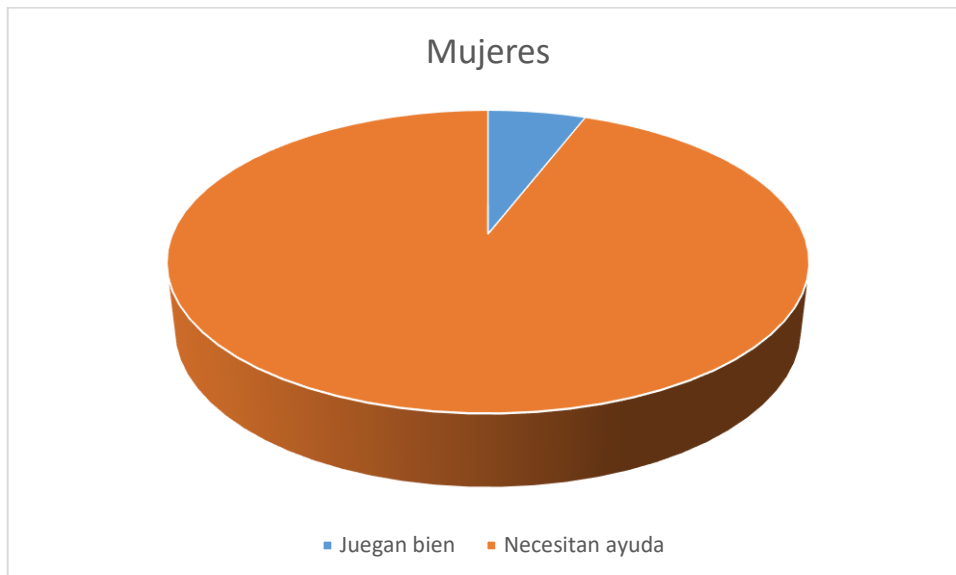


Figura 5.59. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 3-6 años ante un juego de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

Sin embargo, a pesar de gustarles a la mayoría, suelen necesitar mucha ayuda, o tutoriales muy guiados y profundizados, para aprender realmente a jugar estos juegos.

5.3.2. Niños 7-11 años

Jugadores



Figura 5.60. Gráfica de hombres de 7-11 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.61. Gráfica de mujeres de 7-11 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Este caso es muy similar al que ocurre con los niños de entre 3 y 6 años: la mayoría de hombres de 7 a 11 años juegan a videojuegos, igual que más del 50% de las mujeres en este rango de edad.

Géneros

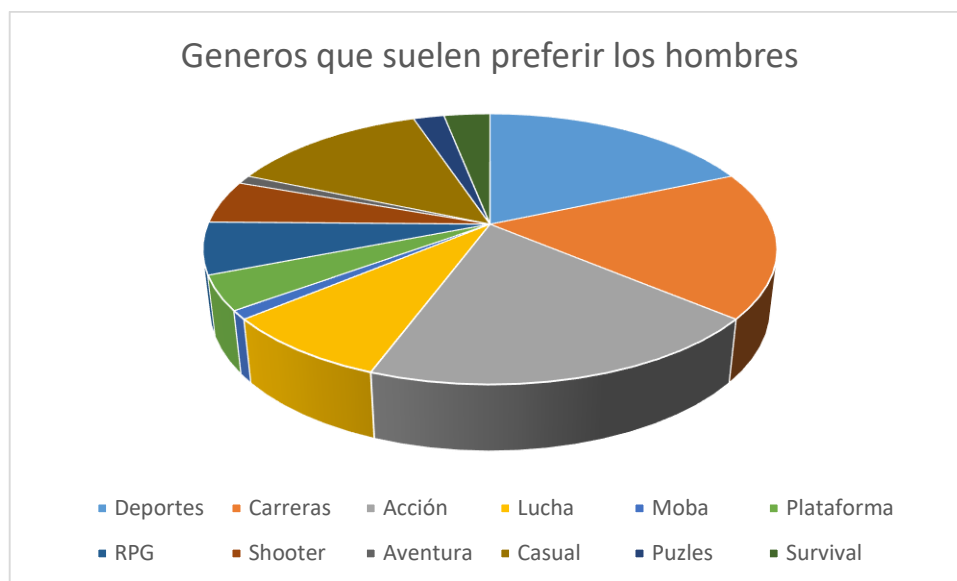


Figura 5.62. Gráfica de géneros más jugados por los hombres de 7-11 años. Fuente: Elaboración propia.

Los juegos más populares en los hombres a estas edades son los juegos de acción, deportes y carreras. En menor medida podemos encontrar juegos casual y de lucha, y apenas un rango imperceptible que juegan *survival*, puzles, aventura, *shooters*, RPG, plataformas y MOBA.

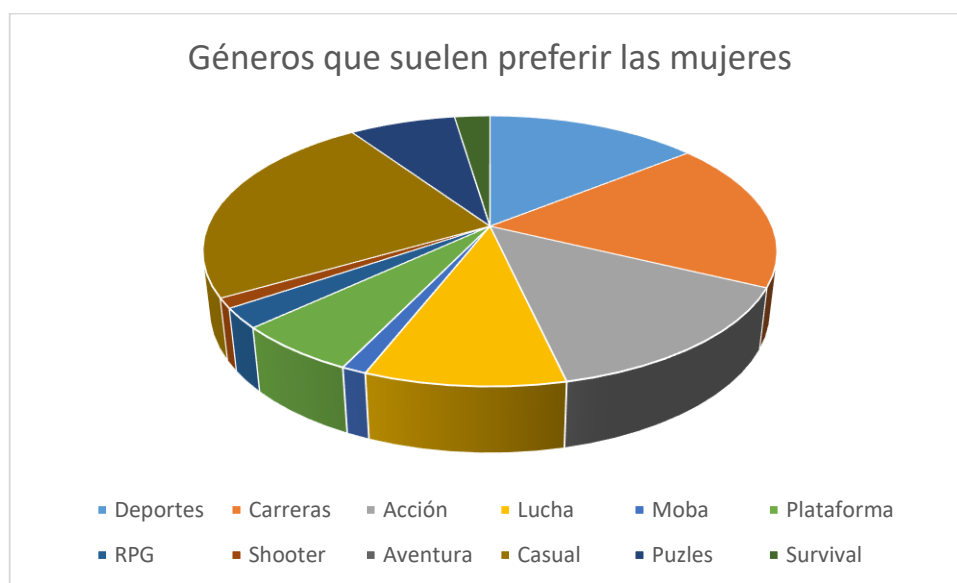


Figura 5.63. Gráfica de géneros más jugados por las mujeres de 7-11 años. Fuente: Elaboración propia.

En el caso de las mujeres, sin embargo, los juegos más comunes son los casuales, seguidos por los juegos de carreras, acción, deportes y de lucha. Por último podemos encontrar puzles, plataformas, RPG, *survival*, MOBA y *shooter*.

Plataformas

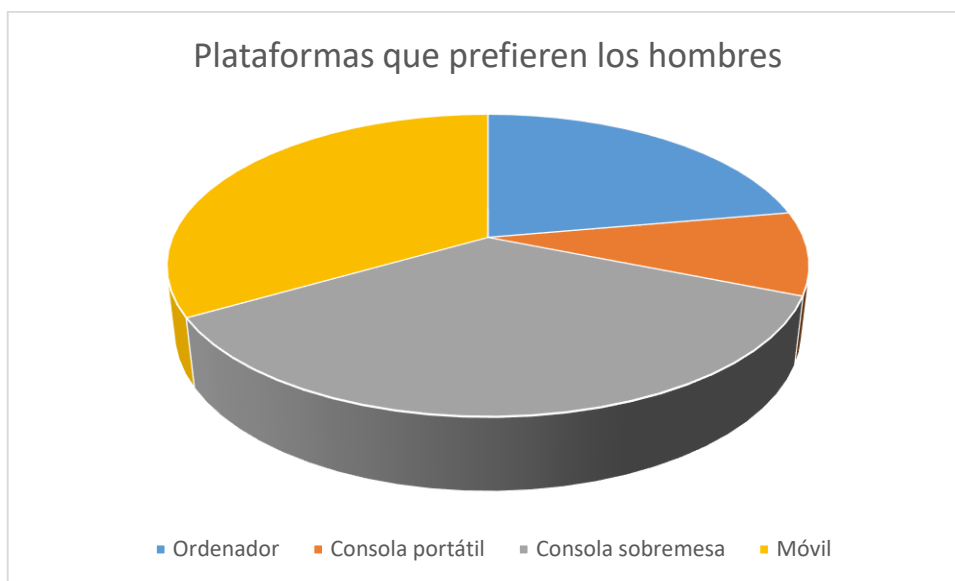


Figura 5.64. Gráfica de las plataformas que prefieren los hombres de 7-11 años. Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de hombres prefieren jugar en consola de sobremesa, seguido por el móvil, el ordenador y, por último, en consola portátil.

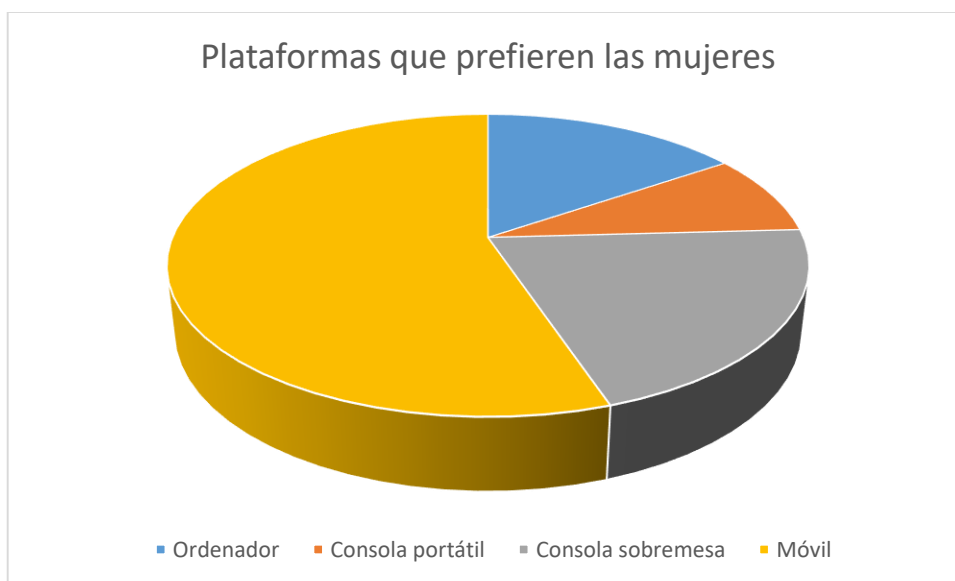


Figura 5.65. Gráfica de las plataformas que prefieren las mujeres de 7-11 años. Fuente: Elaboración propia.

Las mujeres, sin embargo, a lo que más juegan (más del 50%) es con el móvil, seguido por, en mucha menor frecuencia, de consola de sobremesa, ordenador y consola portátil.

Controladores

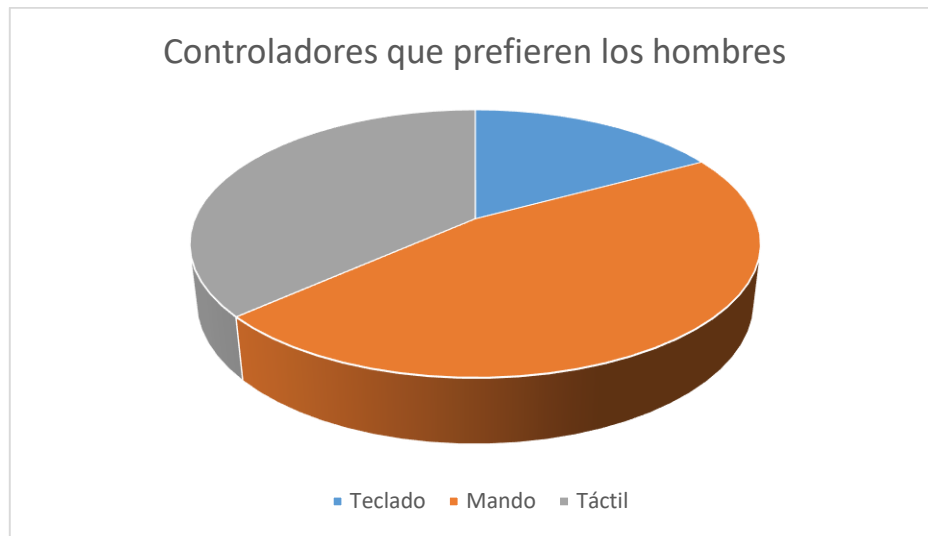


Figura 5.66. Gráfica de los controladores más utilizados por los hombres de 7-11 años. Fuente: Elaboración propia.

Los hombres a estas edades prefieren un mando para jugar, seguido en menor medida por la pantalla táctil y, por último, el teclado del ordenador.

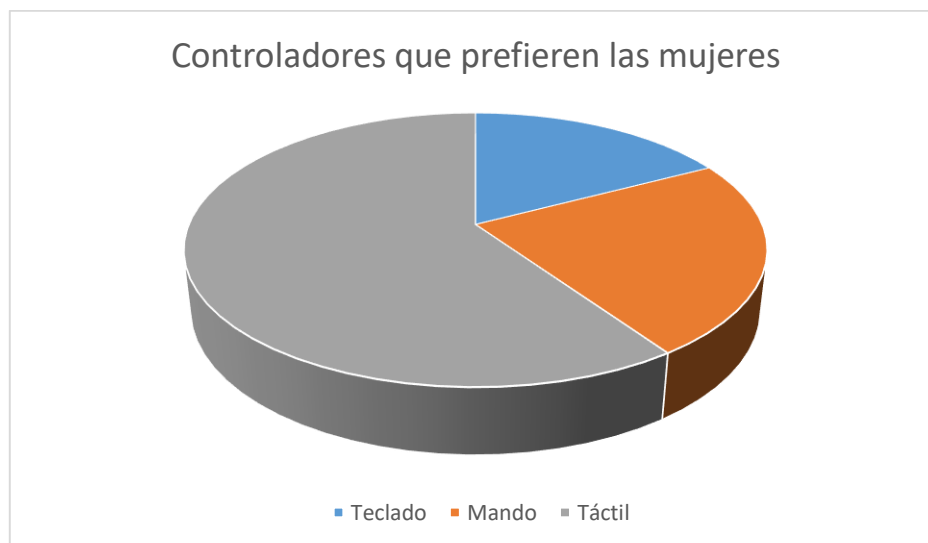


Figura 5.67. Gráfica de los controladores más utilizados por las mujeres de 7-11 años. Fuente: Elaboración propia.

Las mujeres en su gran mayoría prefieren la pantalla táctil a la hora de jugar, y en mucha menor medida, el mando y teclado del ordenador.

Con esto, vemos que la gran mayoría de mujeres están acostumbradas al uso de un solo dedo, al igual que muchos hombres, aunque los varones tienden a estar más acostumbrados al uso de más controles gracias a usar mandos de consolas a la hora de jugar.

[Anexo - Análisis detallado de los géneros de juegos: niños de 7-11 años](#)

5.3.3. Adolescentes 12-15 años

Jugadores



Figura 5.68. Gráfica de hombres de 12-15 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.69. Gráfica de mujeres de 12-15 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

En las gráficas podemos apreciar que se sigue manteniendo el porcentaje de usuarios que juegan a videojuegos: la mayoría de usuarios juegan a videojuegos, notándose que los hombres juegan con mayor frecuencia que las mujeres.

Géneros

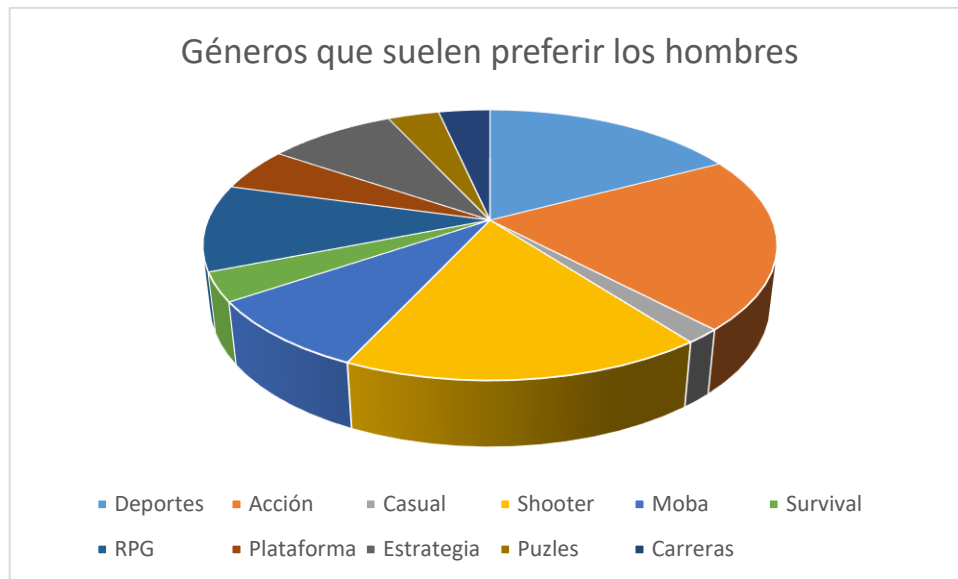


Figura 5.70. Gráfica de géneros más jugados por los hombres de 12-15 años. Fuente: Elaboración propia.

Entre los géneros de videojuegos que suelen preferir los hombres, destacan los juegos de acción, *shooters* y de deportes. En menor medida, podemos encontrar RPG, MOBA, estrategia, plataformas, carreras, puzles, *survival* y, por último, casual.

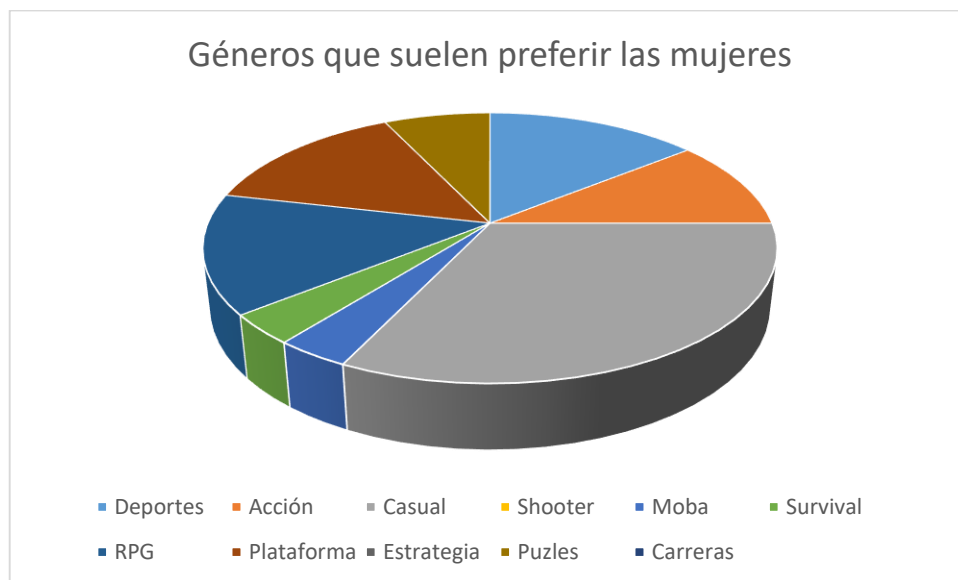


Figura 5.71. Gráfica de géneros más jugados por las mujeres de 12-15 años. Fuente: Elaboración propia.

En las mujeres, volvemos a encontrarnos que los juegos más jugados son los casual (totalmente al contrario que con los hombres), seguidos en mucha menor medida de RPG, plataformas, deportes, acción, puzles, *survival* y, por último, MOBA.

Plataformas

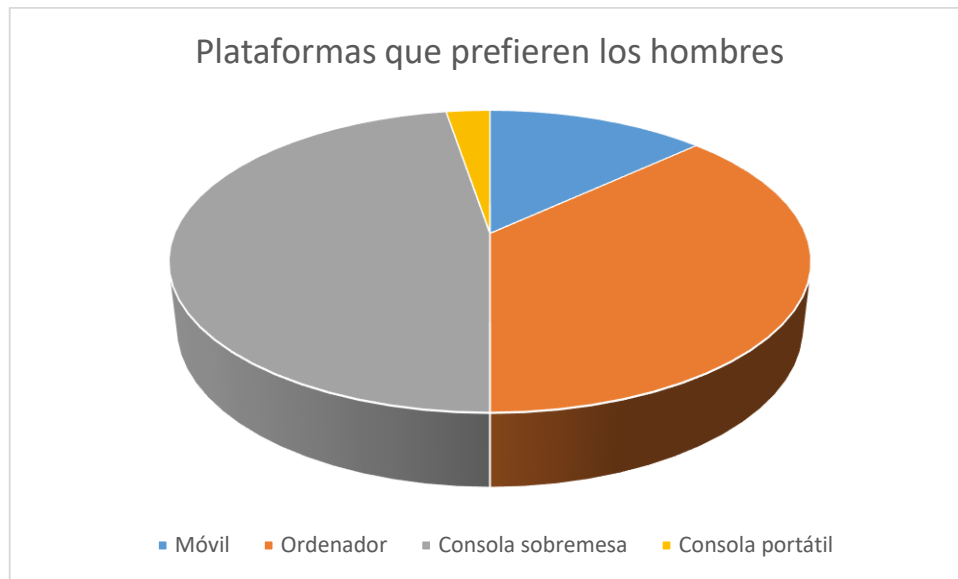


Figura 5.72. Gráfica de las plataformas que prefieren los hombres de 12-15 años. Fuente: Elaboración propia.

La gran mayoría de hombres prefieren jugar en consola de sobremesa, seguido por ordenador. Muy pocos prefieren jugar con móvil o consola portátil.

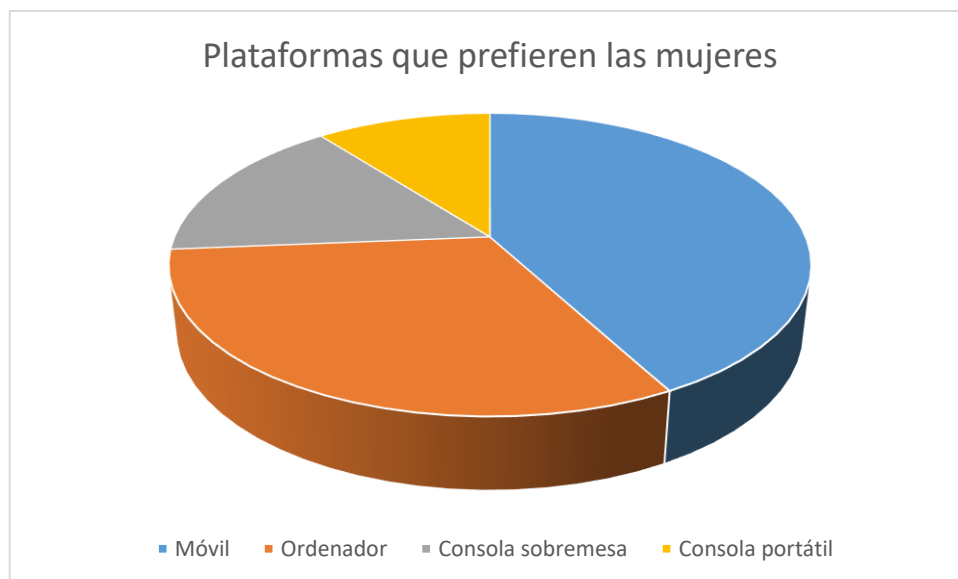


Figura 5.73. Gráfica de las plataformas que prefieren las mujeres de 12-15 años. Fuente: Elaboración propia.

En el caso de las mujeres, juegan sobre todo con el móvil, seguido por el ordenador. Muy pocas juegan con consolas, ya sean de sobremesa o portátiles.

Controladores

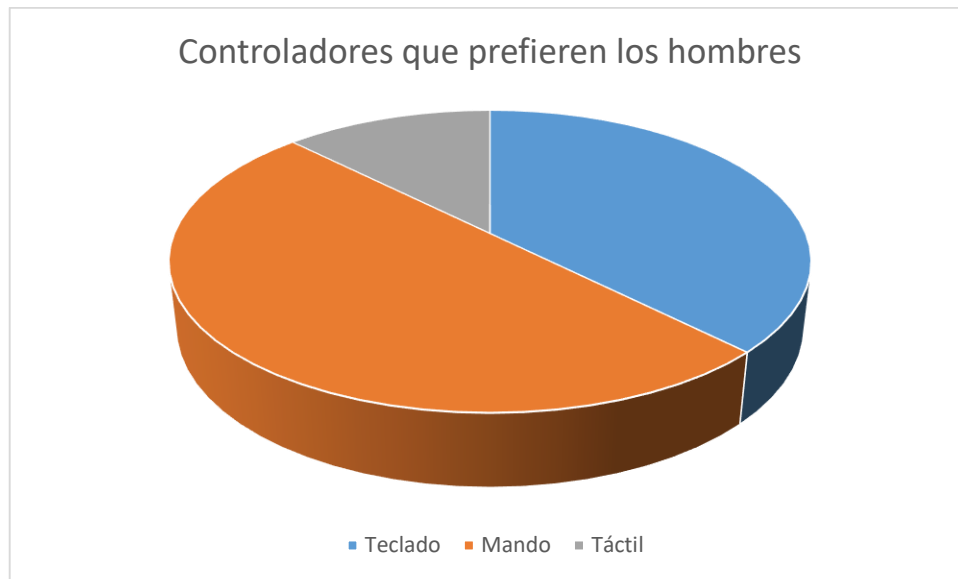


Figura 5.74. Gráfica de los controladores más utilizados por los hombres de 12-15 años. Fuente: Elaboración propia.

A esta edad, el 50% de los hombres prefieren jugar con mando, seguido por el teclado y muy pocos juegan con pantalla táctil.

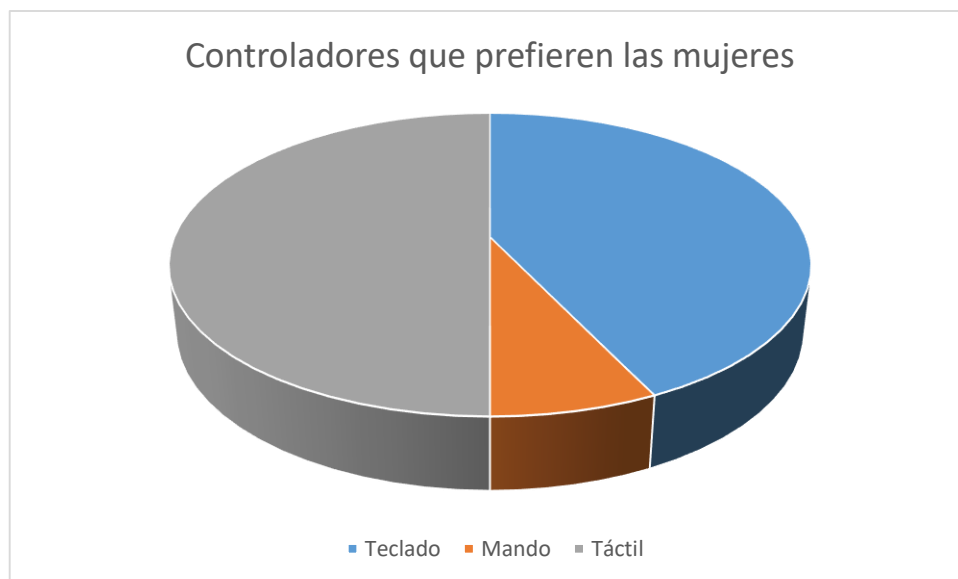


Figura 5.75. Gráfica de los controladores más utilizados por las mujeres de 12-15 años. Fuente: Elaboración propia.

Con las mujeres pasa justo al contrario que los hombres: el 50% prefieren jugar con la pantalla táctil, seguida por el teclado y apenas unas pocas juegan con mando.

Los hombres de este rango de edad, por tanto, están acostumbrados al uso de distintos controles, por lo que tienen una mayor agilidad que las mujeres, que al estar acostumbradas al uso del móvil, tienden a usar solo uno o dos dedos.

[Anexo - Análisis detallado de los géneros de juegos: adolescentes 12-15 años](#)

5.3.4. Adolescentes 16-19 años

Jugadores



Figura 5.76. Gráfica de hombres de 16-19 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.77. Gráfica de mujeres de 16-19 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Se sigue dando el mismo patrón que en edades más tempranas: la gran mayoría de hombres juegan a videojuegos, mientras que solo cerca del 40% de las mujeres son jugadoras habituales.

Géneros



Figura 5.78. Gráfica de géneros más jugados por los hombres de 16-19 años. Fuente: Elaboración propia.

Los géneros más jugados entre los hombres a estas edades son los de acción, deportes y *shooter*. En menor medida, encontramos: *survival*, carreras, casual, RPG, plataformas, estrategia, lucha, terror y MOBA.

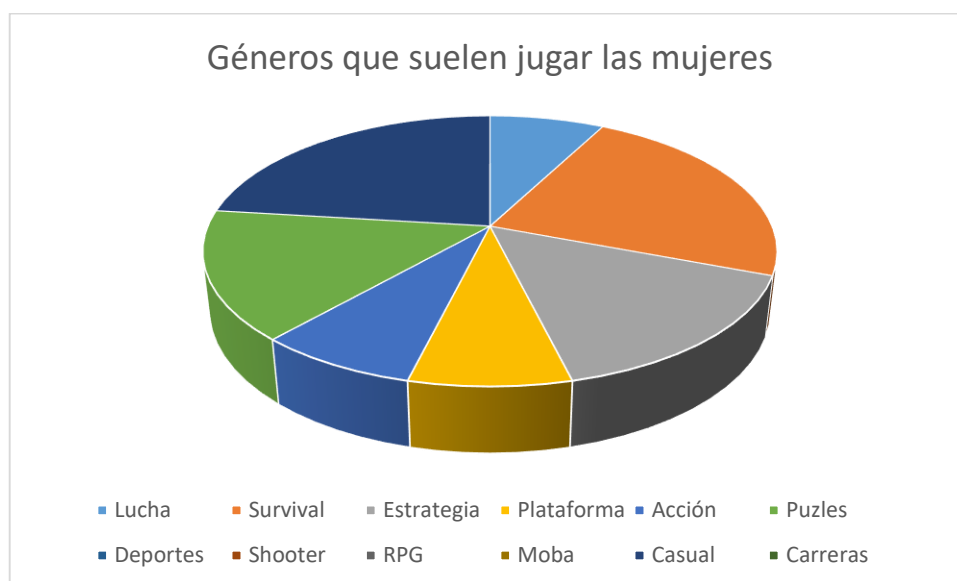


Figura 5.79. Gráfica de géneros más jugados por las mujeres de 16-19 años. Fuente: Elaboración propia.

Por parte de las mujeres, los géneros más populares son los casual, *survival*, puzles y estrategia, seguidos en menor grado por los juegos de plataformas, de acción y de lucha.

Plataformas

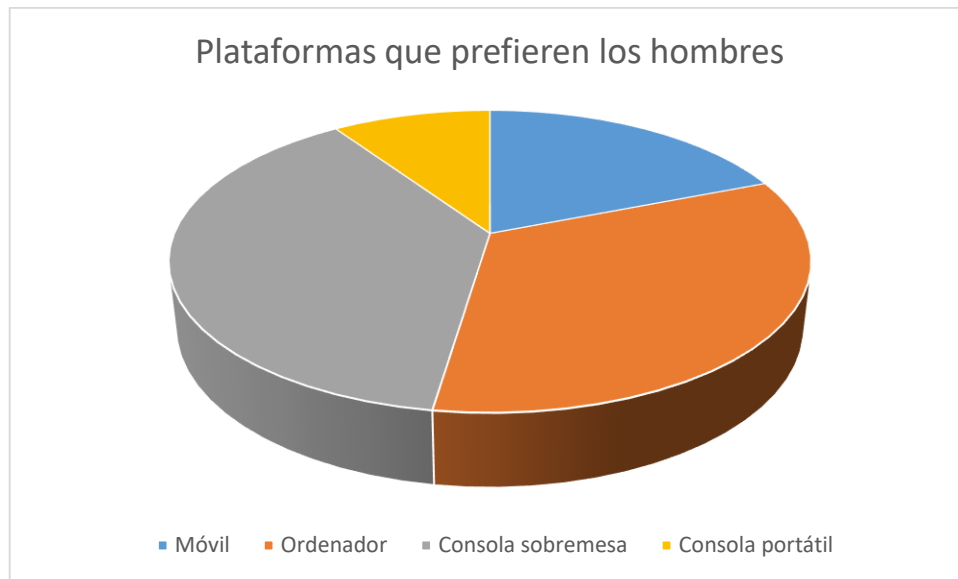


Figura 5.80. Gráfica de las plataformas que prefieren los hombres de 16-19 años. Fuente: Elaboración propia.

Las plataformas más populares entre los hombres son las consolas de sobremesa y el ordenador, seguidos en mucha menor medida por el móvil y las consolas portátiles.

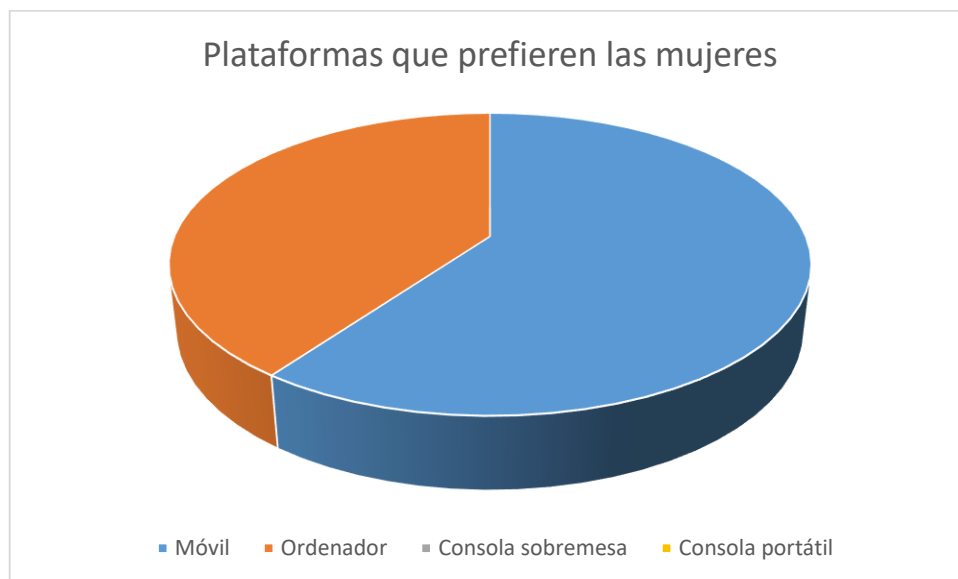


Figura 5.81. Gráfica de las plataformas que prefieren las mujeres de 16-19 años. Fuente: Elaboración propia.

En el caso de las mujeres, sin embargo, la mayoría prefieren el uso del móvil, y el resto juegan en ordenador.

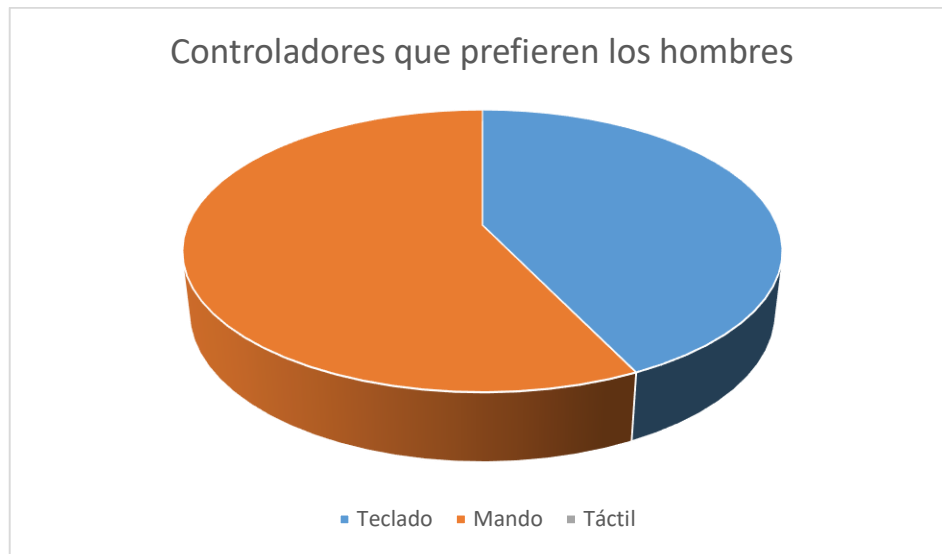
Controladores

Figura 5.82. Gráfica de los controladores más utilizados por los hombres de 16-19 años. Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de hombres prefieren un mando a la hora de jugar, seguido por el teclado.

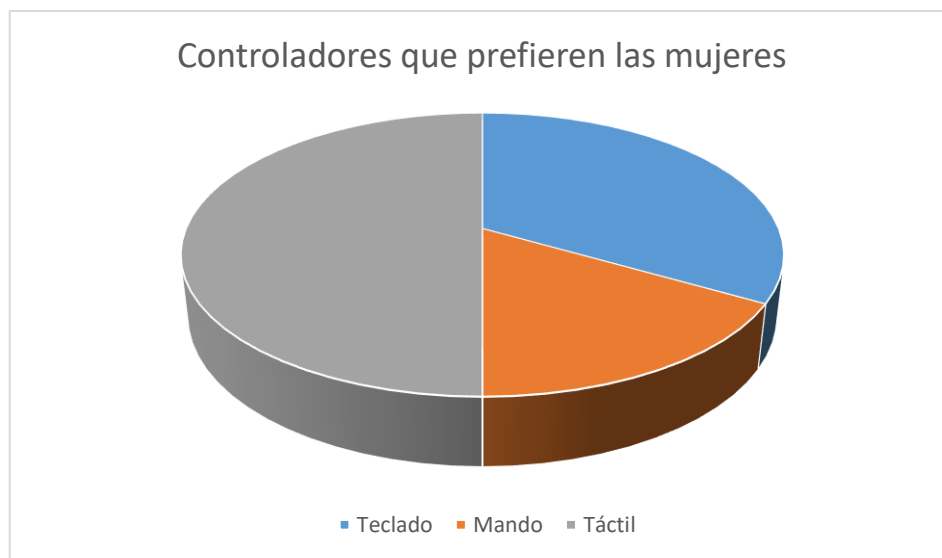


Figura 5.83. Gráfica de los controladores más utilizados por las mujeres de 16-19 años. Fuente: Elaboración propia.

El 50% de las mujeres, sin embargo, prefieren el uso de una pantalla táctil a la hora de jugar y, en menor medida, usan teclado o mando.

En este rango de edad vuelve a ocurrir lo mismo que con los adolescentes de 12 a 15 años: los hombres tienen una mayor tendencia a utilizar más dedos para jugar, así como una mayor agilidad que las mujeres. Sin embargo, se ha probado durante las pruebas que ellas no tienen problemas en acomodarse rápidamente al uso de un mayor número de dedos.

[Anexo – Análisis detallado de los géneros de juegos: adolescentes 16-19 años](#)

5.3.5. Adultos 20-39 años

Jugadores



Figura 5.84. Gráfica de hombres de 20-39 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.85. Gráfica de mujeres de 20-39 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Vuelve a repetirse el mismo patrón en ambos sexos que en edades anteriores: mientras que la gran mayoría de hombres juegan videojuegos, solo sobre el 60% de las mujeres juegan regularmente.

Géneros

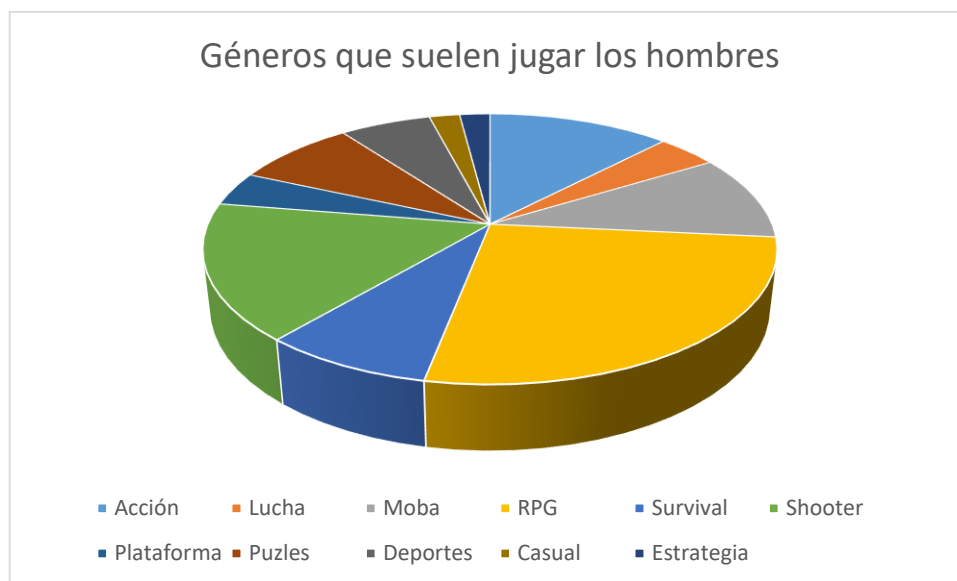


Figura 5.86. Gráfica de géneros más jugados por los hombres de 20-39 años. Fuente: Elaboración propia.

Los RPG y los *shooters* son los géneros más populares entre los hombres de este rango de edad. En menor medida, encontramos también los juegos de acción, MOBA, *survival*, puzles, deportes, plataforma, lucha, estrategia y casual.



Figura 5.87. Gráfica de géneros más jugados por las mujeres de 20-39 años. Fuente: Elaboración propia.

Entre las mujeres, los juegos más populares también son los RPG y los *shooters*, mientras que en menor medida encontramos los juegos de acción, puzles, *survival* y plataformas.

Plataformas

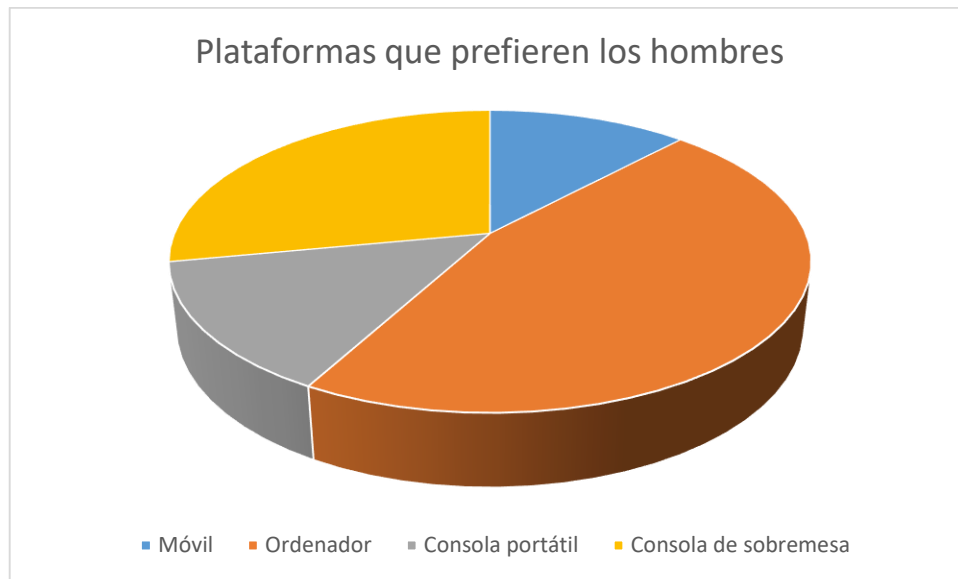


Figura 5.88. Gráfica de las plataformas que prefieren los hombres de 20-39 años. Fuente: Elaboración propia.

La plataforma más jugada por los hombres es el ordenador, seguido por mucha menor medida las consolas de sobremesa, las consolas portátiles y el móvil.

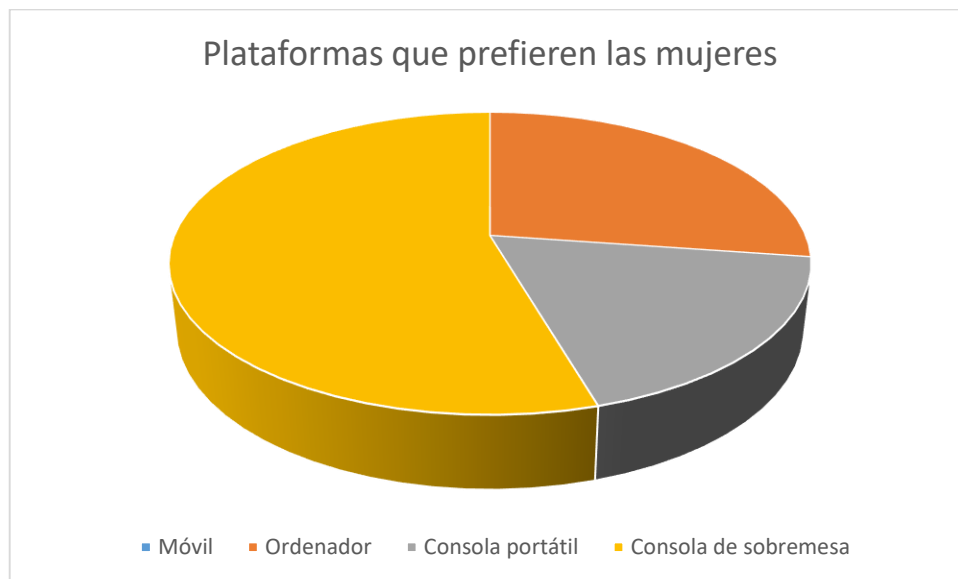


Figura 5.89. Gráfica de las plataformas que prefieren las mujeres de 20-39 años. Fuente: Elaboración propia.

Las mujeres, sin embargo, prefieren jugar en consola de sobremesa, y en mucha menor medida en ordenador y consola portátil.

Controladores

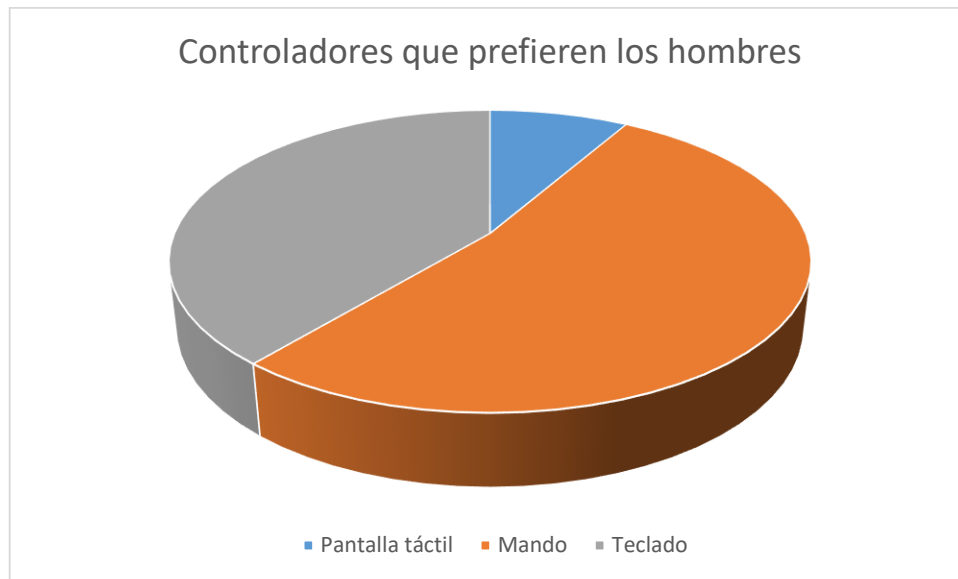


Figura 5.90. Gráfica de los controladores más utilizados por los hombres de 20-39 años. Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de hombres prefieren el uso del mando, seguido del teclado. Muy pocos prefieren jugar con una pantalla táctil.

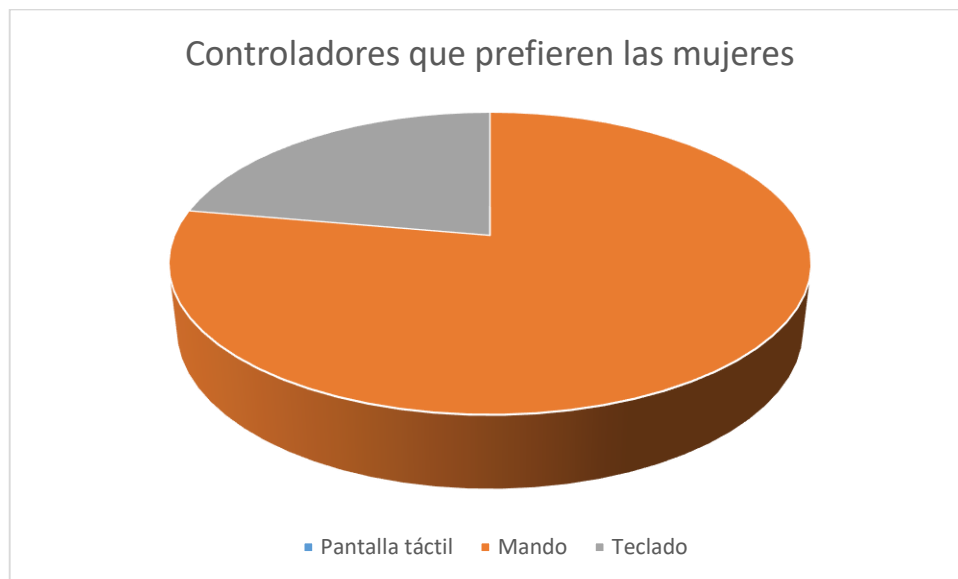


Figura 5.91. Gráfica de los controladores más utilizados por las mujeres de 20-39 años. Fuente: Elaboración propia.

La gran mayoría de mujeres utilizan un mando para jugar, y muy pocas prefieren usar el teclado.

Todos los usuarios de este rango de edad tienen un buen manejo con distintos controladores, por lo que no tienen problemas con el uso de distintos dedos o controles a la hora de jugar.

[Anexo – Análisis detallado de los géneros de juegos: adultos 20-39 años](#)

5.3.6. Adultos 40-64 años

Jugadores

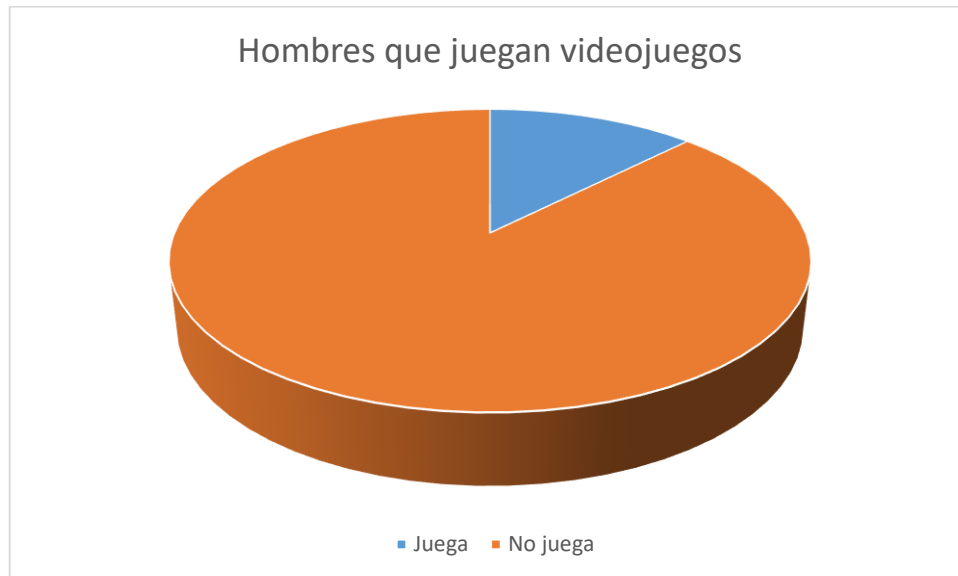


Figura 5.92. Gráfica de hombres de 40-64 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.93. Gráfica de mujeres de 40-64 años que juegan a videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Mientras que muy pocos hombres a estas edades juegan a videojuegos, más del 50% de las mujeres juegan frecuentemente.

Géneros

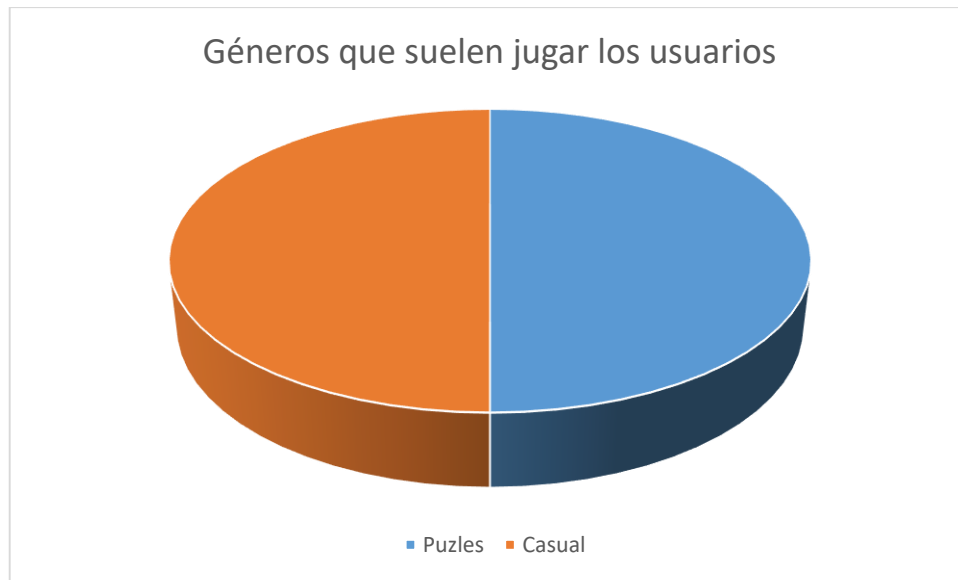


Figura 5.94. Gráfica de géneros más jugados por los usuarios de 40-64 años. Fuente: Elaboración propia.

Los géneros jugados por este rango de edad son los de puzles y casuales.

Plataformas y controladores

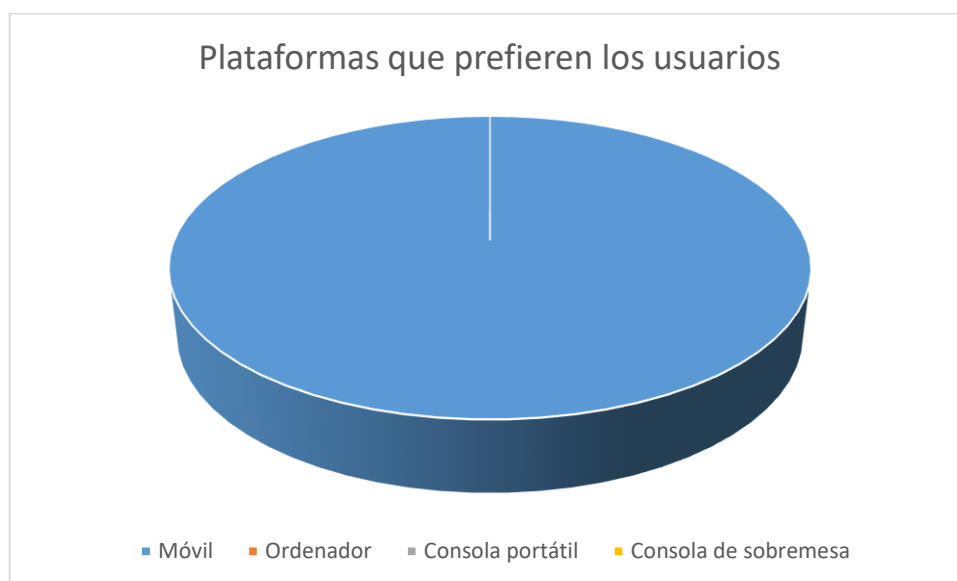


Figura 5.95. Gráfica de las plataformas que prefieren los usuarios de 40-64 años. Fuente: Elaboración propia.

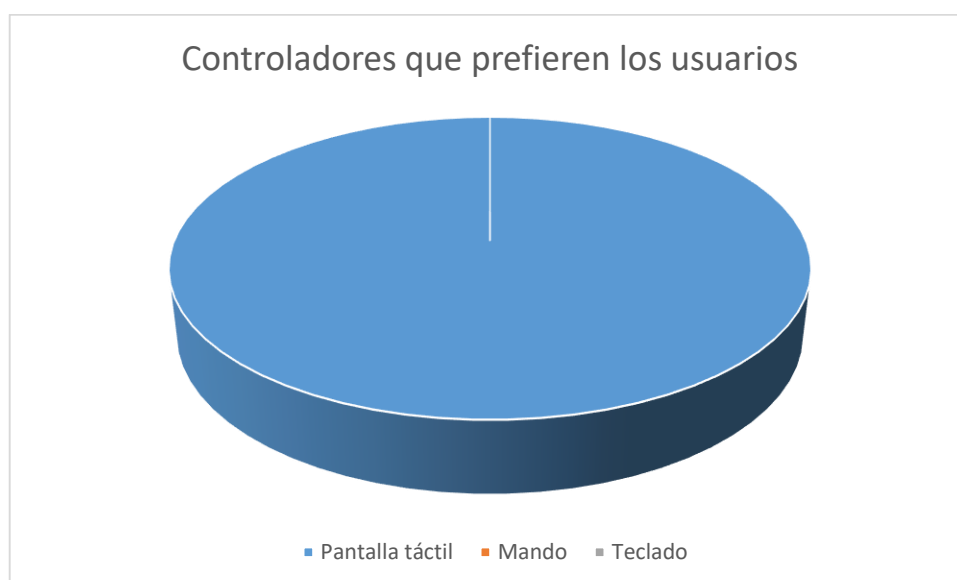


Figura 5.96. Gráfica de los controladores más utilizados por los hombres de 40-64 años. Fuente: Elaboración propia.

La plataforma usada para jugar videojuegos en este rango de edad es el móvil, por lo que el controlador preferido por estos usuarios es la pantalla táctil.

Los usuarios están acostumbrados al uso exclusivo del móvil a la hora de jugar, por lo que pueden tener una buena agilidad usando uno o dos dedos, pero si requiere de utilizar más controles, tendrán más problemas para adaptarse al juego.

[Anexo – Análisis detallado de los géneros de juegos: adultos 40-64 años](#)

5.3.7. Tercera edad (a partir de 65 años)

A estas edades, no juegan a videojuegos, por lo que no hay ningún dato a analizar sobre los géneros más jugados, las plataformas ni los géneros. Por esto, no tienen ningún tipo de agilidad a la hora de jugar, y como mucho son capaces de coordinar un par de dedos en los videojuegos.

[Anexo - Análisis detallado de los géneros de juegos: tercera edad](#)

5.4. Elaboración de la guía

A partir de los datos analizados del estudio, se procedió a realizar la guía, es decir, el objetivo final de todo este trabajo.

La guía se basó en los resultados obtenidos a través de todas las gráficas: jugadores, géneros favoritos, plataformas más utilizadas, controladores favoritos y los distintos géneros de juegos testeados. Se separó la guía en apartados según los grupos de edades en los que se ha basado todo el estudio.

Así mismo, a partir de esos datos, se desarrollaron los distintos tipos de tutoriales necesarios para cada grupo de edad, así como también se buscaron ejemplos de estos tutoriales que cumplieran los requisitos explicados.

También se incluyeron ciertas apreciaciones observadas durante los testeos, incluidas en su mayoría en las hojas de Excel realizadas durante las primeras fases del análisis.

También se decidió usar un lenguaje más llano, un poco más informal, para que cualquier lector pudiera entender perfectamente los distintos puntos de la guía de forma rápida, con conceptos claros y concisos, estableciendo una tabla resumen al final de cada grupo de edad para acabar de concretar y resumir todos estos análisis.

A continuación podemos encontrar el resultado final de la guía tras haber realizado todo este trabajo.

5.4.1. Niños 3-6 años

- Los hombres en este rango de edad suelen jugar la mayoría a videojuegos, mientras que las mujeres juegan poco más del 50%.
- Los hombres suelen jugar a juegos de carreras, y también a juegos casual.
 - o Juegan sobre todo con el móvil, pero también juegan mucho con consolas de sobremesa.
 - o Prefieren el uso de una pantalla táctil o un mando a la hora de jugar.
 - o Pero están muy acostumbrados al uso de solo uno o dos dedos.
 - o Tutoriales visuales, poco texto.
- Las mujeres juegan sobre todo a juegos casuales.
 - o Juegan con el móvil o Tablet.
 - o Prefieren el uso de una pantalla táctil.
 - o Acostumbradas a usar solo un dedo para jugar.
 - o Tutoriales visuales, poco texto.



Figura 5.97. Roblox (PC)



Figura 5.97. Princess Icons (Android)



Figura 5.99. Playmobil Dragons (Android)



Figura 5.100. Saga Super Mario (Nintendo)

Fuentes: Disponibles el 22 de mayo de 2018.

Roblox Corporation (2016): <https://www.soft32.com/blog/wp-content/uploads/2013/02/ROBLOX-iOS-Icon.png>

+HOME by Ateam (2017): https://play.google.com/store/apps/details?id=ip.co.a_tm.android.plus_princess_icon

Playmobil (2017): <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.playmobil.dragon>

Nintendo (1983): <https://www.nintendo.co.uk/Games/Nintendo-Characters-Hub/Super-Mario-Hub/Super-Mario-Bros-Hub-Mario-Games-627604.html>

Acción

Si un juego de acción se maneja con un solo dedo, como mucho dos, en general se aclaran bastante bien tanto hombres como mujeres con alguna explicación básica. El tutorial para estos niños debe ser puramente visual, sin apenas texto, ya que no suelen leerlos.

Las mecánicas deberán ser sencillas, sin tener nada rebuscado o demasiado complicado.

Si el juego se controla con más de un dedo, empiezan a tener más problemas para jugarlo. Los hombres se aclaran un poco mejor que las mujeres ya que algunos suelen jugar a consolas de sobremesa, pero aun así les puede costar.

Este tipo de juegos suele gustar más a los hombres que a las mujeres, aunque a más del 50% de las mismas les suele gustar el género.



Figura 5.101. Juego: Double Kick Heroes (PC). Ejemplo de tutorial visual para este tipo de juegos (Se colorea la tecla a pulsar). Fuente: Captura de pantalla de Double Kick Heroes (2018).

Lucha

Este tipo de juegos requiere del uso de muchos controles, botones y combos a la vez. En estas edades por lo general son incapaces de pulsar tantos botones o aprender todo lo que tienen que hacer, por lo que no es altamente recomendable este juego para este rango de edad.

Sin embargo, si es un juego de lucha más estilo casual, con solo uno o dos botones, entonces sí que podrían aclararse un poco más, pero teniendo un tutorial puramente visual, señalando lo que tienen que pulsar para realizar las acciones.

Los juegos de lucha clásicos no suelen gustarles ni a hombres ni a mujeres, pero si es estilo más casual como el mostrado abajo, entonces probablemente se entretengan más.



Figura 5.102. Juego: Prizefighters (Android). Ejemplo de un tutorial visual y juego con pocos controles.

Fuente: Captura de pantalla de Prizefighters (2017).

Plataforma

Este tipo de juegos en general requiere de coordinar mínimo dos controles a la hora de realizar saltos en diagonal, o atacar mientras vas moviendo al personaje. Es por eso que a estas edades les suele costar este tipo de juegos, ya que intentan jugar usando solo un control a la vez y no se aclaran.

Sin embargo, cuando un niño está acostumbrado de por sí a jugar con mando, sí que aprenden a jugar según pasa el tiempo, ya que tienen más manejo con el uso de varios controles.

El juego debería tener instrucciones básicas sobre el movimiento (algo visual, que se muestre por pantalla una imagen del botón a pulsar), y cuando haya que realizar los primeros saltos en vertical o mecánicas más de acción, explicarlas de forma guiada y paso a paso, también de forma visual, para que puedan aprender a jugarlo.

Hay que intentar jugarlo usando un solo dedo para ver si es posible, o a lo sumo, dos botones a la vez.

Los juegos de plataformas con mecánicas más complicadas o con muchos controles no les gustan; sin embargo, juegos más casual, o más sencillos estilo Mario sí les suelen gustar más.

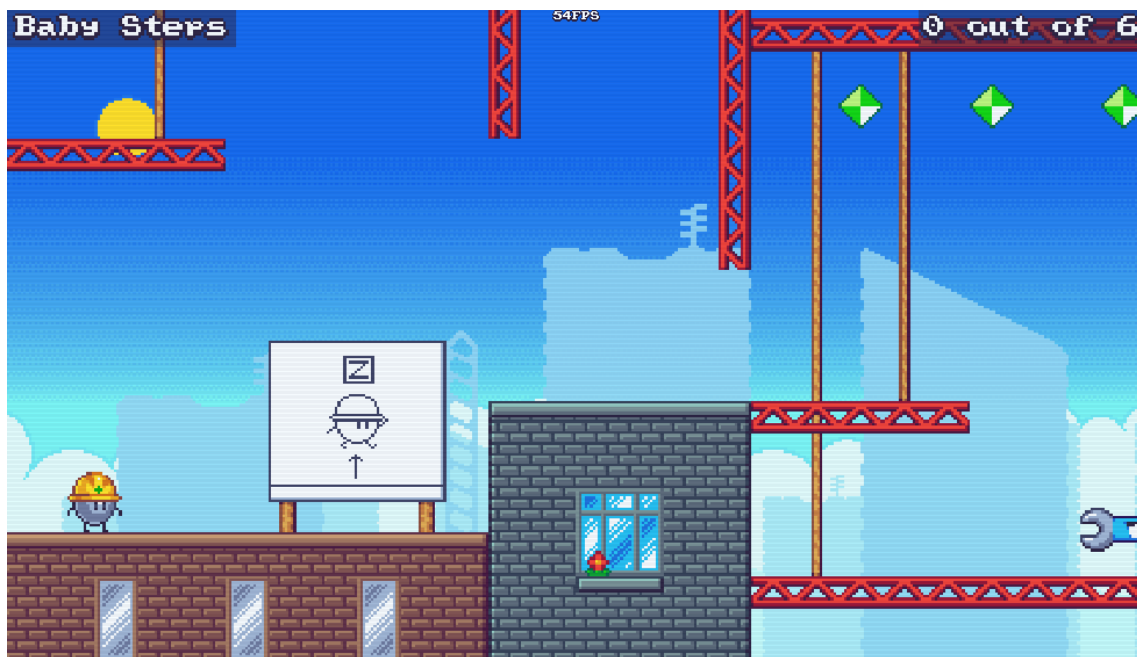


Figura 5.103. Juego: Paddle Pals (Navegador). Ejemplo de un juego con tutorial básico y controles sencillos, con un solo dedo. Fuente: Paddle Pals (2018).

RPG

Se divierten mucho jugando a este tipo de juegos. Sin embargo, los RPG tienden a ser conocidos por sus textos y sus mecánicas muy variadas, por lo que se suelen hacer bastante complejos y les cuesta entender realmente de qué va el juego.

Para este rango de edad, dicho juego debería contener muy poco texto, que fuera todo bastante visual, y poderse controlar usando como mucho uno o dos controles a la vez. Los tutoriales deben ser puramente visuales, con la mínima cantidad de texto posible, y que esté todo muy bien explicado. No debe contener demasiadas mecánicas ni caminos alternativos distintos (lo mejor para ellos es que el juego sea muy lineal, sin demasiados caminos secundarios).

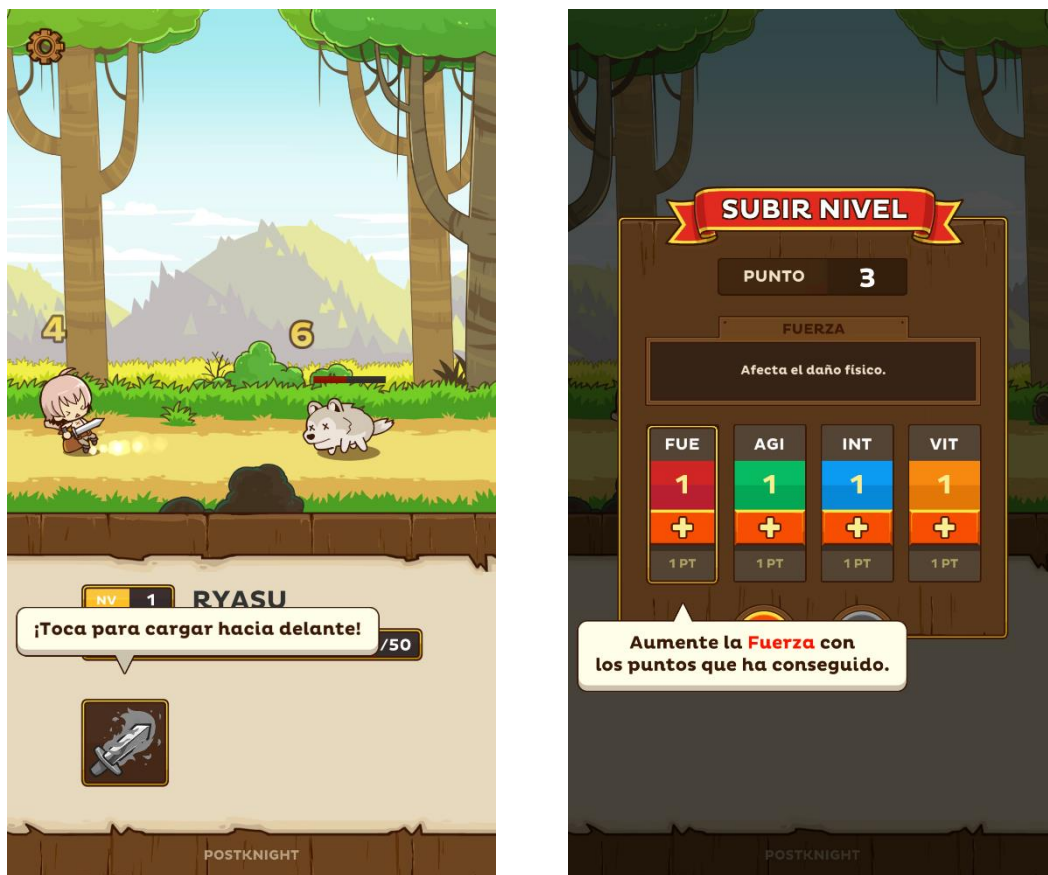


Figura 5.104. Juego: Postknight (Android). Ejemplo de tutorial visual con poco texto, y mecánicas sencillas.

Fuente: Captura de pantalla de Postknight (2017).

Carreras

Los juegos de carreras son otro tipo de juegos que requieren el uso de varios controles a la vez. Sin embargo, si el control de este juego simplemente fuera para mover hacia los lados y la aceleración fuera automática, entonces el juego sí que podría ser accesible para este rango de edad.

Habría que mirar que el juego pudiera ser jugado con solo un dedo, como mucho dos. Un tutorial visual sobre los controles, con poco texto e incluso guiado para realizar todas las mecánicas, debería de estar incluido al inicio del juego, así como poder repetirlo en cualquier momento para refrescar los controles.

A pesar de que los juegos de carreras les suelen gustar a los hombres, a la hora de probar un juego de carreras clásico no se suelen divertir. Tanto hombres como mujeres necesitan que estos juegos sean más estilo casual o con controles más sencillos para disfrutar jugando.

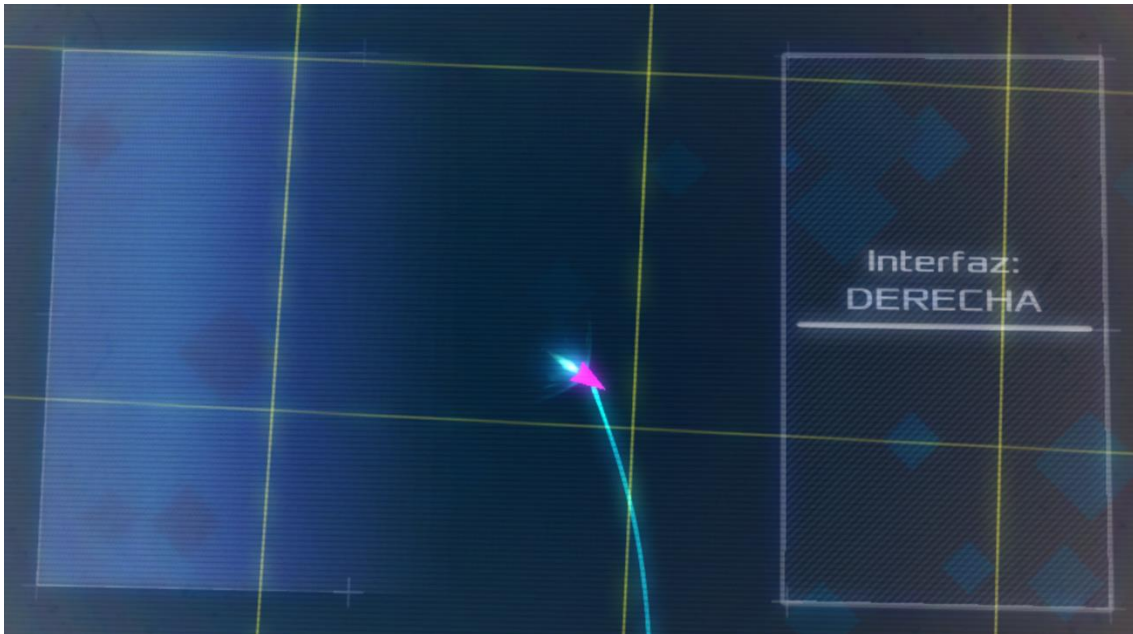


Figura 5.105. Juego: DATA WING (Android). Ejemplo de tutorial guiado, controles con uno o dos dedos.

Fuente: Captura de pantalla de DATA WING (2018).

Puzles

Este tipo de juegos les gusta mucho en este rango de edad tanto a hombres como a mujeres. Sin embargo, suelen requerir de ayuda externa para poder realizar los puzles.

Deben ser puzles sencillos, con mecánicas muy sencillas y básicas, y poder manejarlo todo usando solo un control a la vez. El tutorial debe ser muy claro y conciso, todo de forma visual y guiado, explicando todas las mecánicas y elementos del juego, poco a poco.

El tutorial debería ser largo, separado en diversos puzles o partidas, y profundizar bien en todos los aspectos del juego, si no, tendrían demasiada información desde el inicio.

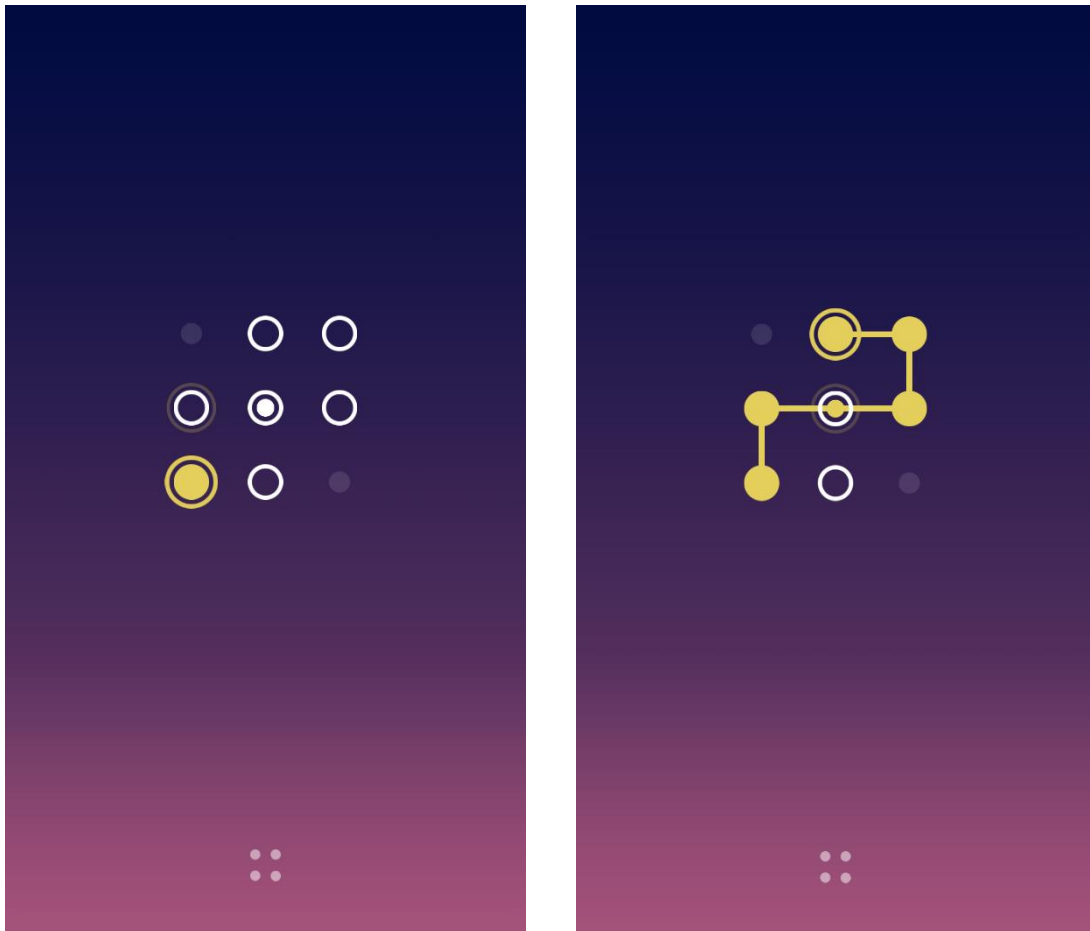


Figura 5.106. Juego: CONNECTION (Android). Ejemplo de tutorial guiado, mecánicas sencillas y uso de un solo dedo. Fuente: Capturas de pantalla de CONNECTION (2018).

En la Tabla Resumen 1 podemos encontrar los gustos y manejo ante los distintos géneros de videojuegos de hombres y mujeres de 3 a 6 años.

Juegos	Hombres	Mujeres
Acción	Les gusta más. Se aclaran bien con solo un dedo.	Gusta al 50%. Se aclaran bien con solo un dedo.
Lucha	No les suele gustar. Un solo dedo.	
Plataforma	Al estilo casual les gusta más. No les gustan más complejos.	Les cuesta un poco más que a los hombres. No les gustan mucho.
RPG	Les gusta mucho. Tutoriales visuales, poco texto.	
Carreras	Tutorial visual y guiado. Solo uno o dos controles. Les gustan mucho.	No les gustan tanto como a los hombres. Tutorial visual y guiado con uno o dos controles.
Puzles	Tutoriales visuales y guiados, suelen requerir de ayuda externa. Les gusta mucho.	

Tabla Resumen 1. Niños 3 a 6 años. Fuente: Elaboración propia.

5.4.2. Niños 7-11 años

- La gran mayoría de hombres a esta edad juegan a videojuegos.
 - o Juegan sobre todo a juegos de acción, deportes y carreras.
 - o Juegan en consola de sobremesa y en móvil.
 - o Prefieren jugar con mando o con pantalla táctil.
 - o Más acostumbrados al uso de varios controles que las mujeres.
 - o Más facilidad al uso de varios dedos a la hora de jugar.
 - o No necesitan tutoriales muy profundizados.
- Poco más del 50% de mujeres juegan a videojuegos en este rango de edad.
 - o Juegan sobre todo juegos casual y de carreras.
 - o Juegan la mayoría en móvil y algunas en consola de sobremesa.
 - o Prefieren jugar con la pantalla táctil o, en su defecto, con un mando.
 - o Acostumbradas al uso de un solo control.
 - o Usan solo un dedo a la hora de jugar.
 - o Necesitan tutoriales más guiados.



Figura 5.107. FIFA18 (Multiplataforma)



Figura 5.108. ROBLOX (Multiplataforma)



Figura 5.109. Saga Super Mario (Nintendo)



Figura 5.110. Minecraft (Multiplataforma)

Fuentes: Disponibles el 22 de mayo de 2018.

EA Sports (2017): https://2.bp.blogspot.com/-Qq6AsjEhbvM/WTXcYY79liI/AAAAAAAAABtw/efeydlIIYUAg51_31EaHr2h2fLy4DNLTgCLcB/s1600/fifa-18.jpg

Roblox Corporation (2006): <https://blog.roblox.com/2017/02/introducing-roblox-toys/>

Nintendo (1983): <http://www.businessinsider.com/mario-64-shigeru-miyamoto-2016-9>

Mojang (2009): <http://imagenesdeminecraft.com/tag/fotos-de-minecraft-hd-para-fondo-de-pantalla>

Acción

Los hombres por lo general no tienen ningún problema con este tipo de juegos. Con unas instrucciones básicas sobre los controles ya dominan el juego en poco tiempo.

Las mujeres también dominan rápido el juego si el juego requiere el uso de un solo dedo. En caso de requerir más de uno, sobre el 50% de las mujeres suelen tener problemas, ya que están acostumbradas al uso del móvil y por ello solo juegan utilizando un dedo. Para aprender a usar los controles necesitan también solo unas instrucciones básicas sobre los controles.

Ambos sexos disfrutan mucho jugando a un juego de acción con unos controles que sean aptos para ellos.



Figura 5.111. Juego: Renaine (Navegador). Ejemplo de tutorial con instrucciones básicas y controles sencillos (para las mujeres). Fuente: Captura de pantalla de Renaine (2018).

Lucha

Con unas instrucciones básicas, no llegan a dominar este tipo de juego. A los hombres se les da mejor que a las mujeres, sin embargo, sigue siendo insuficiente. Además, a ninguno de ambos sexos les suele gustar demasiado este tipo de juegos, gustándoles un poco más a los hombres.

Necesitan un tutorial profundizado y paso a paso para aprender a usar los controles, ya que este tipo de juegos suele requerir de muchos controles, así como una guía o posibilidad de volver a realizar el tutorial siempre que el jugador lo desee.

Además, sigue estando el hecho de que hay más mujeres que acostumbran a jugar usando solo un dedo, que las que están acostumbradas al uso de varios controles, por lo que esto podría ser también un gran impedimento para ellas a la hora de jugar al juego.



Figura 5.112. Juego: Prizefighters (Android). Ejemplo de tutorial guiado, y controles con solo un dedo.

Fuente: Captura de pantalla de Prizefighters (2017).

Plataforma

En este tipo de juegos se nota la tendencia a esta edad a usar solo un dedo, a causa de estar acostumbrados a jugar en el móvil. Tanto hombres como mujeres suelen disfrutar de este tipo de juegos, aunque a ellos les suele gustar más al tener más maña en ellos.

Los hombres están un poco más acostumbrados a jugar con mandos, por lo que les resultará más fácil jugar a este tipo de juegos, donde suele requerir el uso de más controles.

Hay que comprobar que los saltos o las acciones no sean demasiado complicadas y se puedan ejecutar usando como máximo dos dedos, sobre todo en el caso de las mujeres.

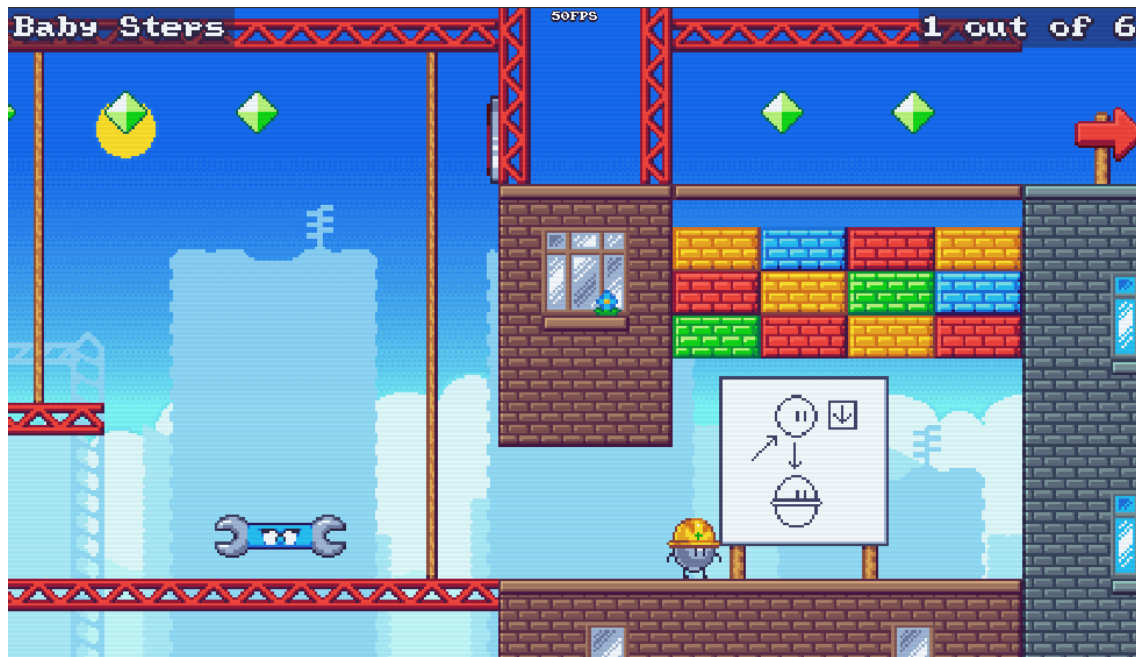


Figura 5.113. Juego: Paddle Pals (Navegador). Ejemplo de juego con mecánicas muy sencillas y un tutorial básico. El juego puede tener una mayor dificultad, pero sin ser excesiva. Fuente: Captura de pantalla de Paddle Pals (2018).

RPG

Este tipo de juegos se les da bastante bien tanto a hombres como a mujeres. Aunque haya realmente pocos que observen todas las opciones a la hora de combatir, tienden a explorar todo el terreno, hablando con NPC, abriendo cofres, mirando todo lo que hay por el mundo.

Las mujeres disfrutan bastante más que los hombres jugando un RPG.

El juego debería incluir un breve tutorial antes de empezar a jugar sobre los controles básicos y qué hay que hacer, además de tutoriales guiados a la hora de realizar por primera vez cada una de las mecánicas de las que disponga el juego.



Figura 5.114. Juego: Eternium (Android). Ejemplo de tutorial guiado, con indicaciones ante nuevos elementos.

Fuente: Captura de pantalla de Eternium (2015).

Carreras

La mayoría de hombres en este rango de edad están acostumbrados al uso de varios controles, por lo que pueden dominar a la perfección estos juegos con unas simples instrucciones básicas sobre el manejo del juego.

En el caso de las mujeres, es conveniente que el juego pueda ser jugado con uno o dos dedos. En el caso de tener varios controles, se precisaría de un tutorial guiado sobre los controles para realizar todas las mecánicas debería de estar incluido al inicio del juego, así como poder repetirlo en cualquier momento para refrescar los controles.

Tanto hombres como mujeres disfrutan jugando a juegos de carreras, les suele gustar mucho este tipo de juegos en este rango de edad.

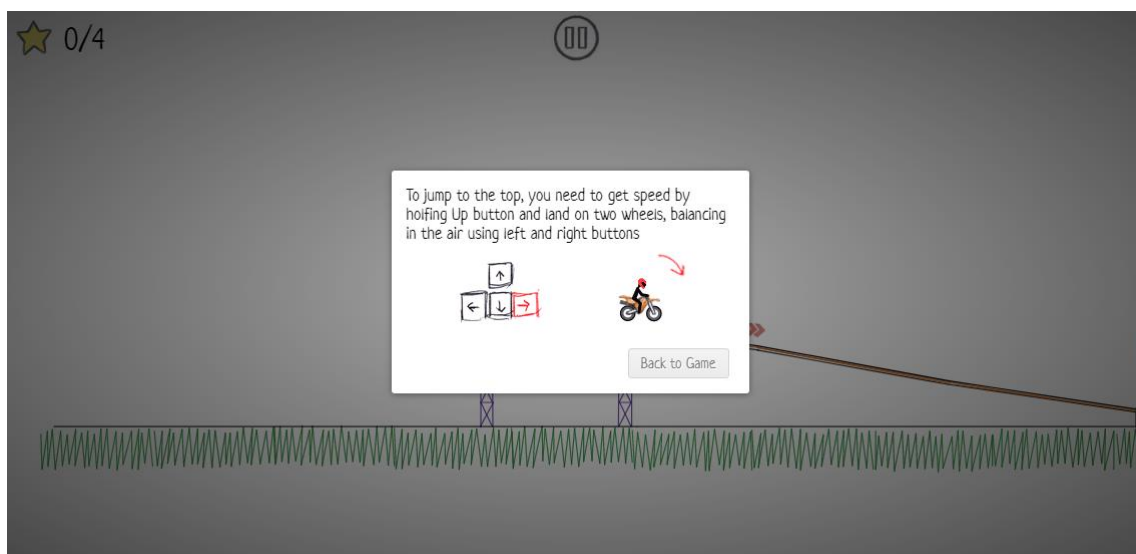


Figura 5.115. Juego: Paper Racer (Navegador). Ejemplo de tutorial guiado de juego de carreras. Ejemplo para las mujeres: niños 3-6 años. Fuente: Captura de pantalla de Paper Racer (2018).

Survival

No suelen disfrutar mucho jugando estos juegos al causarles una sensación de agobio o estrés, debido a la aparición de muchos enemigos. Debería tener un tutorial guiado, que enseñe poco a poco los controles, con una dificultad progresiva, apareciendo muy pocos enemigos al inicio.

Además, lo idóneo es que se controle con solo uno o dos controles a la vez.



Figura 5.116. Juego: Dead Maze (PC). Ejemplo de juego con un tutorial guiado, pocos enemigos y pocos controles.

Fuente: Captura de pantalla de Dead Maze (2018).

Puzles

Estos juegos deben tener bien explicadas todas las mecánicas y controles con los que funcionará el juego. Deben tener tutoriales paso a paso sobre cada una de las mecánicas en el primer momento de usarlas, entonces ya se acordarán el resto del juego de las mismas y podrán jugar perfectamente. Este juego juegan bien tanto hombres como mujeres.

Aunque las mujeres tienden a usar solo uno o dos dedos a la hora de jugar, en estos juegos pueden llegar a manejarse mejor con más controles. Aun así, es preferible que tenga pocos controles.

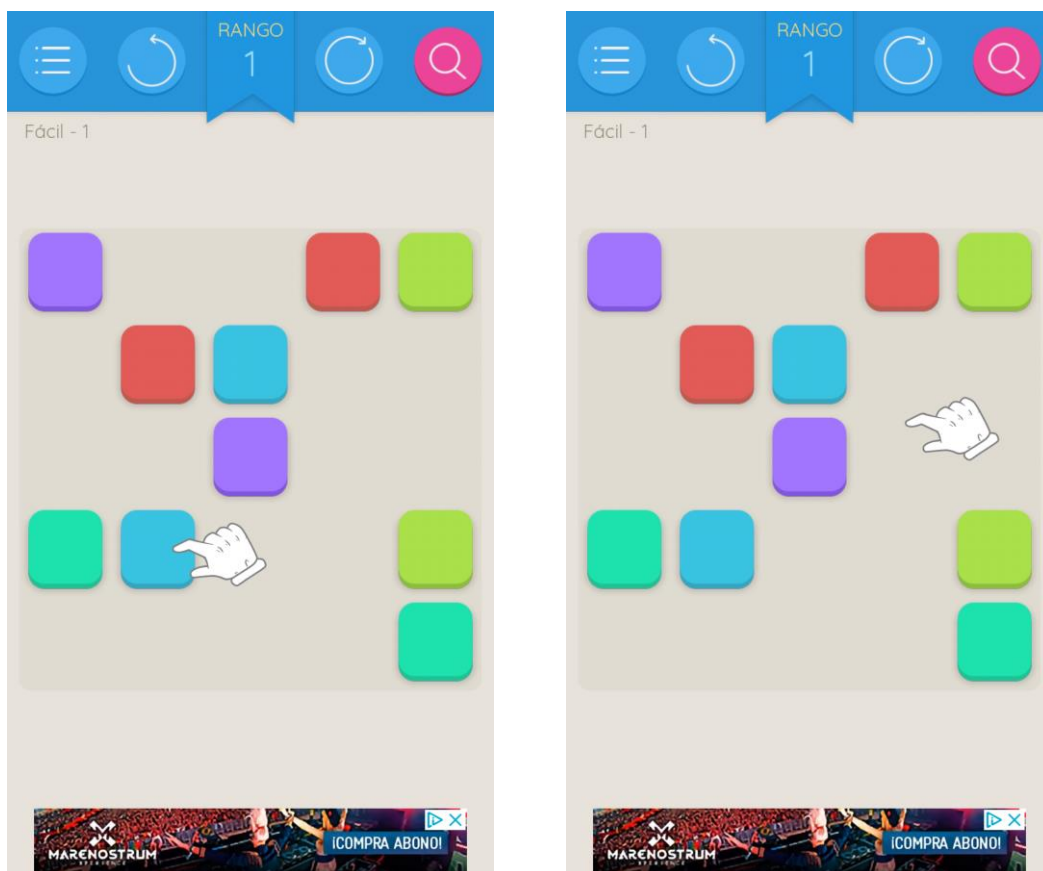


Figura 5.117. Juego: Puzzlerama (Android). Ejemplo de juego con un tutorial guiado y mecánicas sencillas.

Fuente: Captura de pantalla de Puzzlerama (2018).

Shooter

Con unas instrucciones básicas, los hombres suelen aprender bastante rápido a jugar a un *shooter*, mientras que solo sobre el 50% de las mujeres aprenden a jugarlo de este método. Tanto hombres como mujeres disfrutan mucho jugando a este tipo de juegos.

Es recomendable que el juego posea un tutorial guiado antes de empezar el juego, paso a paso para que aprendan todas las mecánicas, armas, etc. (todo lo que el juego contenga).

Además, hay que comprobar que el juego no tenga una gran dificultad, que no sea demasiado rápido, dándoles cierto tiempo de reacción para que no se atasquen en mitad de una partida.

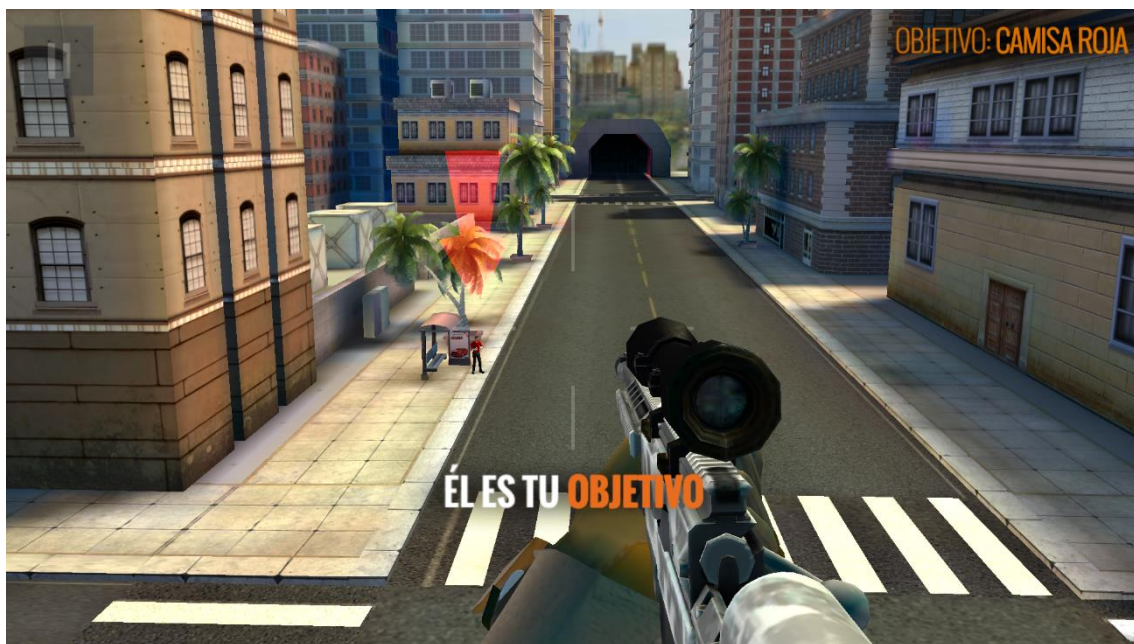


Figura 5.118. Juego: *Sniper 3D Assassin* (Android). Ejemplo de tutorial guiado y pocos controles. Fuente: Captura de pantalla de *Sniper 3D Assassin* (2017).

En la Tabla Resumen 2 podemos encontrar los gustos y manejo ante los distintos géneros de videojuegos de hombres y mujeres de 7 a 11 años.

Juegos	Hombres	Mujeres
Acción	Les gustan mucho. Se les da muy bien, varios controles.	Les gustan mucho. Tienen ciertos problemas si requieren varios controles.
Lucha	No les suele gustar los juegos de lucha clásicos. Necesitan tutoriales guiados, así como una guía o repetición de tutorial.	
Plataformas	Les gustan mucho este tipo de juegos, pero tienden a usar solo un dedo.	
RPG	Se les da muy bien este tipo de juegos, aunque no suelen observar todas las opciones. Necesitan un tutorial guiado sobre los controles básicos.	
Carreras	Suelen dominar a la perfección este tipo de juegos con tutoriales básicos.	Necesitan tutoriales más guiados, y tienden a usar solo un dedo.
Survival	Suelen usar solo un dedo, además de que se agobian usando este tipo de juegos. Deben aparecer pocos enemigos.	
Puzles	Se les da bien y les gusta tanto a hombres como a mujeres. Preferiblemente que tengan pocos controles.	
Shooter	Solo necesitan instrucciones básicas. Disfrutan jugando a estos juegos.	Necesitan tutoriales guiados, con pocos controles. Les gustan mucho estos juegos.

Tabla Resumen 2. Niños 7 a 11 años. Fuente: Elaboración propia.

5.4.3. Adolescentes 12-15 años

- A estas edades, suelen jugar a videojuegos, quizás los hombres un poco más que las mujeres, por lo que ellos tienen un poco más de soltura.
- Ellos suelen jugar más a juegos de acción, deportes o *shooters*, mientras que ellas juegan más a juegos casuales.
 - o Ellos están más acostumbrados al uso de diversos controles y diversas mecánicas.
 - o Ellas están más acostumbradas al uso de pocos controles y mecánicas más repetitivas.
- Los hombres juegan sobre todo consolas de sobremesa, y prefieren usar un mando a la hora de jugar.
 - o Acostumbrados al uso de ambas manos.
 - o Acostumbrados a varios controles.
 - o Tutoriales básicos, no necesitan muchas instrucciones.
- Las mujeres juegan sobre todo en el móvil, y prefieren usar la pantalla táctil.
 - o Acostumbradas al uso de una sola mano.
 - o Pocos controles.
 - o Tutoriales guiados, paso a paso.



Figura 5.119. Homescapes (Android)



Figura 5.120. Undertale (PC)

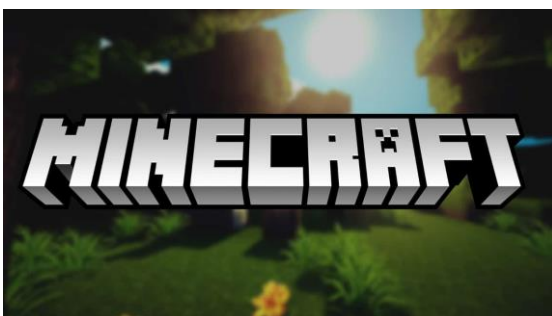


Figura 5.121. Minecraft (Multiplataforma)



Figura 5.122. FIFA18 (Multiplataforma)

Fuentes: Disponibles el 22 de mayo de 2018.

Playrix Games (2017): <https://www.unigamesity.com/homescapes-that-charming-mobile-game-for-the-coming-cold-nights/>

Tobyfox (2015): <https://undertale-group.deviantart.com/>

Mojang (2009): <https://cracked-games.org/wp-content/uploads/2016/05/MinecraftNew.jpg>

EA Sports (2017): <https://www.easports.com/fifa>

Acción

Si el juego requiere usar solo un dedo, entonces tanto hombres como mujeres no tienen dificultades a la hora de jugar a este tipo de juegos. Además, se suelen divertir con estos juegos.

Las mujeres a estas edades suelen usar solo un dedo a la hora de jugar, mientras que los hombres suelen usar más de uno.

Tipo de juego ideal para mujeres: En el que requiera usar solo un dedo

Los hombres pueden jugar a cualquier juego sin problemas.



Figura 5.123. Juego: Renaine (Navegador). Ejemplo de tutorial muy básico, solo unas instrucciones simples. Juego que se puede controlar con uno/dos dedos. Fuente: Captura de pantalla de Renaine (2018).

Lucha

Los juegos de lucha suelen requerir el uso de distintos botones y controles para jugar.

Las mujeres tienen más problemas con estos juegos, ya que están más acostumbradas a jugar con un solo dedo, por lo que no podrían realizar tantos combos ni ataques. El juego debería tener pocos controles (uno o dos a lo sumo), y con un tutorial paso a paso mostrando las distintas mecánicas. Además, solo cerca del 50% se divierte a la hora de jugarlos.

Los hombres sin embargo tienen más manejo a la hora de usar distintos controles, por lo que este tipo de juegos no les resulta tan complicados y se divierten más a la hora de jugarlos. Sin embargo, sí que necesitan probar varias veces los ataques y combos, por lo que es muy recomendable que el juego incluya un tutorial paso a paso sobre qué hace exactamente cada ataque y combo.

En el caso de ambos géneros, el tutorial debería estar al empezar el juego, así como poder repetirlo desde alguna opción del menú para así poder refrescar los controles en cualquier momento.



Figura 5.124. Juego: Dragon Ball Fighter Z (PC y PS4). Ejemplo de tutorial guiado, explicando los controles. Juego ideal para el caso de los hombres. Para las mujeres, mismo juego que apartado: Niños (12-16 años) – Lucha.

Fuente: Captura de pantalla de Dragon Ball Fighter Z (2018).

Plataforma

A ambos géneros les suele gustar este tipo de juegos, aunque los hombres tiendan a aclararse más rápidamente que las mujeres con el mismo.

No es necesario ningún tutorial profundizado, simplemente enseñarles todos los controles y cómo usarlos en casos específicos para que aprendan todas las mecánicas.



Figura 5.125. Juego: *Busy Beaver* (Navegador). Ejemplo de tutorial básico, con unas instrucciones sencillas.

Fuente: Captura de pantalla de *Busy Beaver* (2014).

RPG

Los RPG son juegos que suelen tener muchas mecánicas distintas. Hay que tener en cuenta que haya tutoriales específicos para cada una de estas mecánicas, explicándolas justo antes de que sea necesario usarlas por primera vez. A los hombres les suele gustar más este tipo de juegos que a las mujeres en este rango de edad.

Los hombres tienden a aprender antes este tipo de mecánicas o deducirlas por sí mismos sin la necesidad de tutoriales, aunque sigue siendo muy recomendable que haya tutoriales específicos para cada mecánica ya que hay muchos otros que no lo entienden tan fácilmente.

A las mujeres les cuesta más entender las mecánicas de estos juegos, sin embargo, si se les explican las mecánicas detalladamente, aprenden y se manejan sin dificultad.



Figura 5.126. Juego: Ahri RPG: Poru Farm (Android). Ejemplo de tutorial guiado, con indicaciones ante nuevos elementos. Fuente: Captura de pantalla de Ahri RPG: Poru Farm (2018).

Carreras

Como los juegos de carreras también suelen recurrir al uso de varios controles, las mujeres suelen tender a tener más dificultades en este tipo de juegos. Sin embargo, aprenden rápidamente a manejarlo y mejoran notablemente según juegan, por lo que con un pequeño tutorial práctico y guiado sobre cómo jugar sería más que suficiente para que puedan disfrutar de la experiencia.

Los hombres tienen más facilidades con estos juegos, la mayoría de veces se aclaran y juegan bien con sólo saber qué botones deben pulsar para jugar. Aun así, sigue siendo recomendable que el juego tenga un pequeño tutorial.

Se suelen divertir jugando a estos juegos, disfrutándolos ellos ligeramente más.

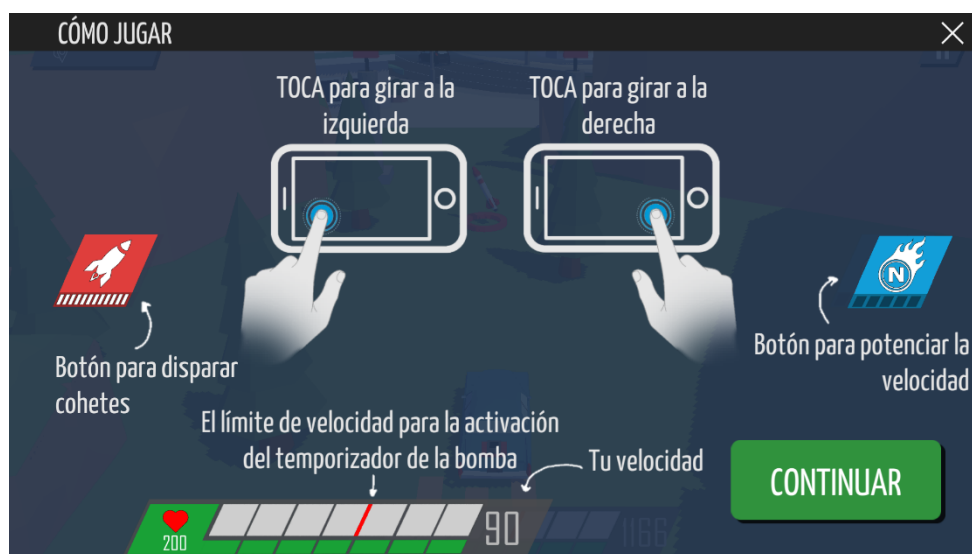


Figura 5.127. Juego: Brake to Die (Android). Ejemplo de tutorial donde se explican detalladamente todas las mecánicas. Fuente: Captura de pantalla de Brake to Die (2018).

Survival

Los juegos *survival* son característicos por causar una sensación de agobio o de estrés cuando el jugador se ve rodeado por muchos enemigos. Tanto hombres como mujeres de estas edades tienden a bloquearse cuando se ven rodeados por muchos enemigos, por lo que es recomendable que un *survival* para ellos tenga al inicio una dificultad fácil, para que así puedan aprender poco a poco el funcionamiento del juego y no se bloqueen desde el inicio. Al tener esta sensación de bloqueo, no disfrutan tanto de estos juegos: mientras que sobre un 50% de los hombres disfrutan jugando *survivals*, solo sobre el 30% de las mujeres disfrutan jugando a esta clase de juegos.

La dificultad del juego debe ser progresiva, apareciendo al inicio muy pocos enemigos para que el jugador se acostumbre al juego y sus controles.



Figura 5.128. Juego: Dead Maze (PC). Ejemplo de tutorial guiado, dificultad sencilla, con pocos enemigos.

Fuente: Captura de pantalla de Dead Maze (2018).

Puzles

Los juegos de puzles en general se les dan bien a ambos sexos, por lo que no hay que prestar especial atención. Además, ambos sexos disfrutan jugando a este tipo de videojuegos.

Con un tutorial básico y guiado es más que suficiente para que aprendan a jugarlo y dominarlo a la perfección rápidamente.



Figura 5.129. Juego: KAMI2 (Android). Ejemplo de tutorial muy básico y corto donde se explican las mecánicas básicas. Fuente: Captura de pantalla de KAMI2 (2016).

Shooter

Los hombres están mucho más acostumbrados a jugar a este tipo de juegos, por lo que en general los dominan bastante bien. Solo necesitan un pequeño tutorial sobre los controles y acaban aprendiendo rápidamente su manejo.

Sin embargo, las mujeres por lo general no están tan acostumbradas ni a este tipo de juegos ni al manejo de varios controles, por lo que se necesita un tutorial más profundizado sobre los controles, preferiblemente guiado y paso a paso.

En este rango de edad les suele gustar jugar este tipo de videojuegos, por lo que seguramente disfrutarán jugando a un *shooter*.

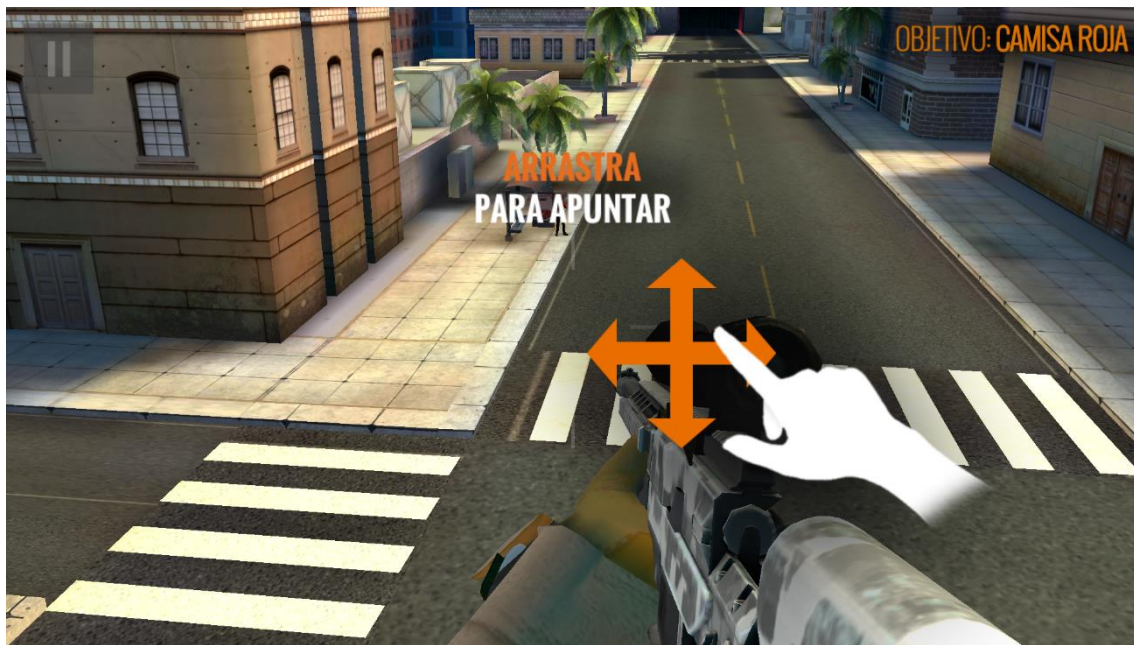


Figura 5.130. Juego: Sniper 3D Assassin (Android). Ejemplo de tutorial guiado, paso a paso. Fuente: Captura de pantalla de Sniper 3D Assassin (2017).

En la Tabla Resumen 3 podemos encontrar los gustos y manejo ante los distintos géneros de videojuegos de hombres y mujeres de 12 a 15 años.

Juegos	Hombres	Mujeres
Acción	Les gustan estos juegos. Juegan a cualquier juego de acción sin dificultades.	Solo se aclaran si usan uno o dos dedos. Les gustan estos juegos.
Lucha	Necesitan un tutorial que les haga probar todos los ataques. Les gustan estos juegos.	Solo al 50% de las mujeres les gustan. Necesitan un tutorial guiado y paso a paso.
Plataformas	Tutorial básico, mostrando solo los controles. Se aclaran bastante bien, y les gustan mucho estos juegos.	
RPG	Tutoriales específicos para cada mecánica nueva, aunque no necesarios. Les gustan estos juegos.	Necesitan explicaciones más detalladas. Les gustan estos juegos.
Carreras	Instrucciones básicas, se aclaran bastante bien. Les gustan.	Suelen tener más dificultades. Tutoriales guiados para aprender. Les gustan.
Survival	Sobre el 50% disfrutaban estos juegos. Les causa estrés si hay muchos enemigos. Pocos enemigos al inicio.	Solo sobre el 30% disfrutaban estos juegos. Les cuesta más acostumbrarse, más estrés. Tutorial guiado y sencillo, pocos enemigos.
Puzles	Tutorial básico y guiado. Se les dan muy bien estos juegos, y disfrutaban con ellos.	
Shooter	Pequeño tutorial sobre los controles básicos, dominan estos juegos. Les gustan.	Necesitan tutoriales guiados, paso a paso. Les gustan estos juegos.

Tabla Resumen 3. Adolescentes de 12 a 15 años. Fuente: Elaboración propia.

5.4.4. Adolescentes 16-19 años

- Las personas en este rango de edad suelen jugar regularmente a videojuegos.
- Las mujeres juegan sobre todo a juegos casuales, de puzzles y estrategia.
 - o Sobre todo juegan en móvil
 - o Acostumbradas al uso de una pantalla táctil
 - o Suelen jugar usando solo uno o dos dedos.
 - o Se adaptan fácilmente al uso de más controles.
 - o Tutoriales un poco más profundizados, pero sin necesidad de ser excesivos.
- Los hombres juegan sobre todo a juegos de deportes, de acción y *shooters*.
 - o Sobre todo juegan en consola de sobremesa, aunque también juegan mucho con el móvil.
 - o Acostumbrados al uso de mando para jugar.
 - o Tienen más manejo al usar diversos controles.
 - o Tienden a usar ambas manos y varios dedos a la hora de jugar.
 - o Tutoriales con instrucciones básicas.



Figura 5.131. Call of Duty (Multiplataforma)



Figura 5.132. Fortnite (Multiplataforma)



Figura 5.133. Pokémon Go (Android)



Figura 5.134. FIFA18 (Multiplataforma)

Fuentes: Disponibles el 22 de mayo de 2018.

Infinity Ward (2016): <https://charlieintel.com/2016/06/08/official-call-duty-site-updated-new-infinite-warfare-art/>

Epic Games (2018): <https://theverticalslice.com/2017/06/09/fortnite-epic-games-dated-w-trailer/>

Niantic (2016): <http://gameranx.com/features/id/64544/article/pokemon-go-wallpapers-in-ultra-hd/>

EA Sports (2017): <http://www.goal.com/en-ie/news/fifa-18-ultimate-team-reveal-icons-first-gameplay-and-new/zyppyr6q6vpp1rfr5y641v1v2>

Acción

Este tipo de juegos se les suele dar muy bien a ambos géneros. Con unas instrucciones básicas sobre los controles y el objetivo del juego, es más que suficiente para que ellos mismos puedan jugar sin requerir ningún tipo de ayuda adicional o ningún tutorial más profundizado. Hay que explicar los controles a la hora de usarlos por primera vez, y ya saben jugar al juego sin problemas. Además, todos en estas edades suelen disfrutar a los juegos de acción.



Figura 5.135. Juego: Elsword (PC). Ejemplo de tutorial básico explicando los controles. Fuente: Captura de pantalla de Elsword (2007).

Lucha

A las mujeres les cuesta más aprender a jugar a este tipo de juegos que a los hombres, además de que les suele gustar bastante menos que a ellos este tipo de juegos. Ellos con instrucciones sobre cómo se controla, acaban probando todos los controles y en muy poco tiempo ya pueden jugar con normalidad, mientras que a ellas les cuesta un poco más acostumbrarse a jugar.

Sin embargo, con un tutorial guiado, acaban aprendiendo bastante bien a jugarlo y a realizar combos. Esto es muy necesario en el caso de las mujeres, y recomendable para los hombres. Hay que comprobar que todos los controles estén bien explicados, y que haya alguna guía *in-game* para los combos o una explicación en tutorial sobre los mismos.



Figura 5.136. Juego: Dragon Ball Fighter Z. Ejemplo de tutorial explicando los controles paso a paso.

Fuente: Captura de pantalla de Dragon Ball Fighter Z (2018).

Plataforma

Los hombres en general juegan muy bien a este tipo de juegos. Aprenden rápido con unas instrucciones básicas y mejoran rápidamente según van jugando. Además, suelen disfrutar mucho jugando a estos juegos.

Sin embargo, en el caso de las mujeres, les cuesta un poco más aclararse en estos juegos, por lo que no se acaban divirtiendo tanto a la hora de jugarlos. Les cuesta un poco aprender a ir subiendo y bajando por las plataformas cuando, con un pequeño error en el salto, acaban muriendo. Tienen que tener un pequeño tutorial guiado o que en las instrucciones se detalle bien cómo realizar bien dichos saltos para que así puedan avanzar en el juego y tengan una experiencia más divertida, ya que al no poder avanzar, no les suele gustar el juego.

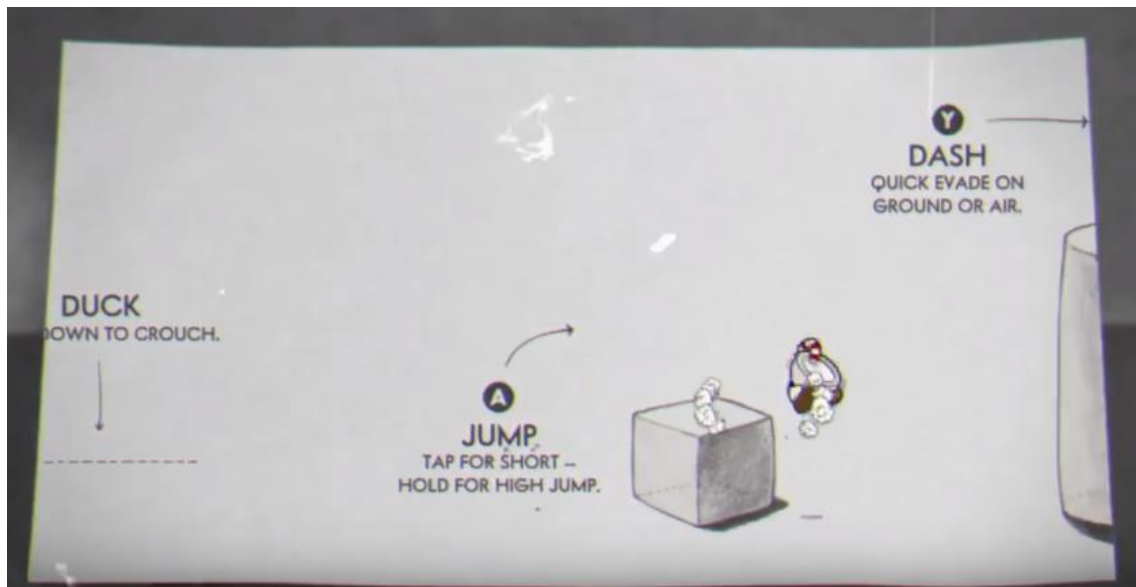


Figura 5.137. Juego: Cuphead (PC). Ejemplo de tutorial guiado y paso a paso de todos los controles (necesario sobre todo en el caso de las mujeres). Fuente: Captura de pantalla de Cuphead (2017).

RPG

Los RPG no suelen gustar demasiado en este rango de edad.

A los hombres por lo general se les da bien entender el funcionamiento y las mecánicas de los juegos simplemente conociendo los controles y viendo/leyendo lo que les sale por pantalla.

Sin embargo, a muchos otros hombres, y en general también a las mujeres, les ocurre que necesitan tener explicaciones más detalladas o un tutorial más guiado sobre qué deben hacer exactamente en el juego para aprender las mecánicas y poder avanzar.

Habría que explicar todas las mecánicas paso a paso según van apareciendo nuevos elementos y todas las opciones a poder realizar.



Figura 5.138. Juego: Ahri RPG: Poro Farm (Android). Ejemplo de tutorial básico y guiado.
Fuente: Captura de pantalla de Ahri RPG: Poro Farm (2018).

Carreras

Este tipo de juegos suele ser divertido tanto para hombres como para mujeres en este rango de edad.

Los hombres aprenden al instante a jugar este tipo de juegos con instrucciones básicas sobre los controles.

Las mujeres necesitan jugar varias rondas para acabar aprendiendo bien los controles cuando se les ha dado solo instrucciones básicas, así que sería recomendable que el juego incluyera algún tipo de pequeño tutorial antes de empezar a jugar donde pudieran coger soltura y aprender bien su funcionamiento.

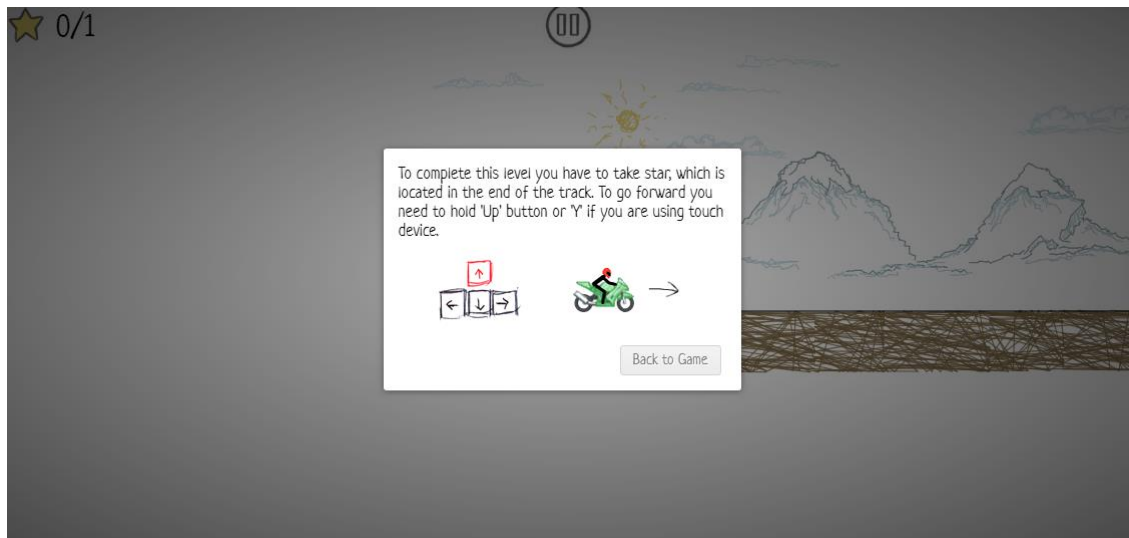


Figura 5.139. Juego: Paper Race (Navegador). Ejemplo de tutorial guiado donde se explican detalladamente todas las mecánicas. Fuente: Captura de pantalla de Paper Race (2018).

Survival

En estos juegos los hombres lo suelen hacer muy bien, no se suelen bloquear ni atascar por muchos enemigos que aparezcan.

Sin embargo, en el caso de las mujeres, cuando aparecen muchos enemigos se bloquean y no saben qué hacer. Por eso es recomendable que al inicio no sean muy difíciles, para que así puedan aprender poco a poco el funcionamiento del juego y no se bloqueen desde el inicio. Luego se puede ir aumentando la dificultad del juego poco a poco.

Ambos sexos se suelen divertir jugando a juegos *survival*.



Figura 5.140. Juego: *Zombie Survival: SM 16(Navegador)*. Ejemplo de tutorial básico, juego con pocos enemigos al inicio y aumenta gradualmente de dificultad. Fuente: Captura de pantalla de *Zombie Survival: SM 16* (2018).

Puzles

Este tipo de juegos suele gustar más a las mujeres que a los hombres, pero a ambos géneros se les da muy bien con un pequeño tutorial básico sobre su funcionamiento.

Las mujeres tienden a jugar mejor que los hombres en este tipo de juegos y tener una mayor agilidad mental para resolver los puzles más rápidamente o de forma más efectiva.

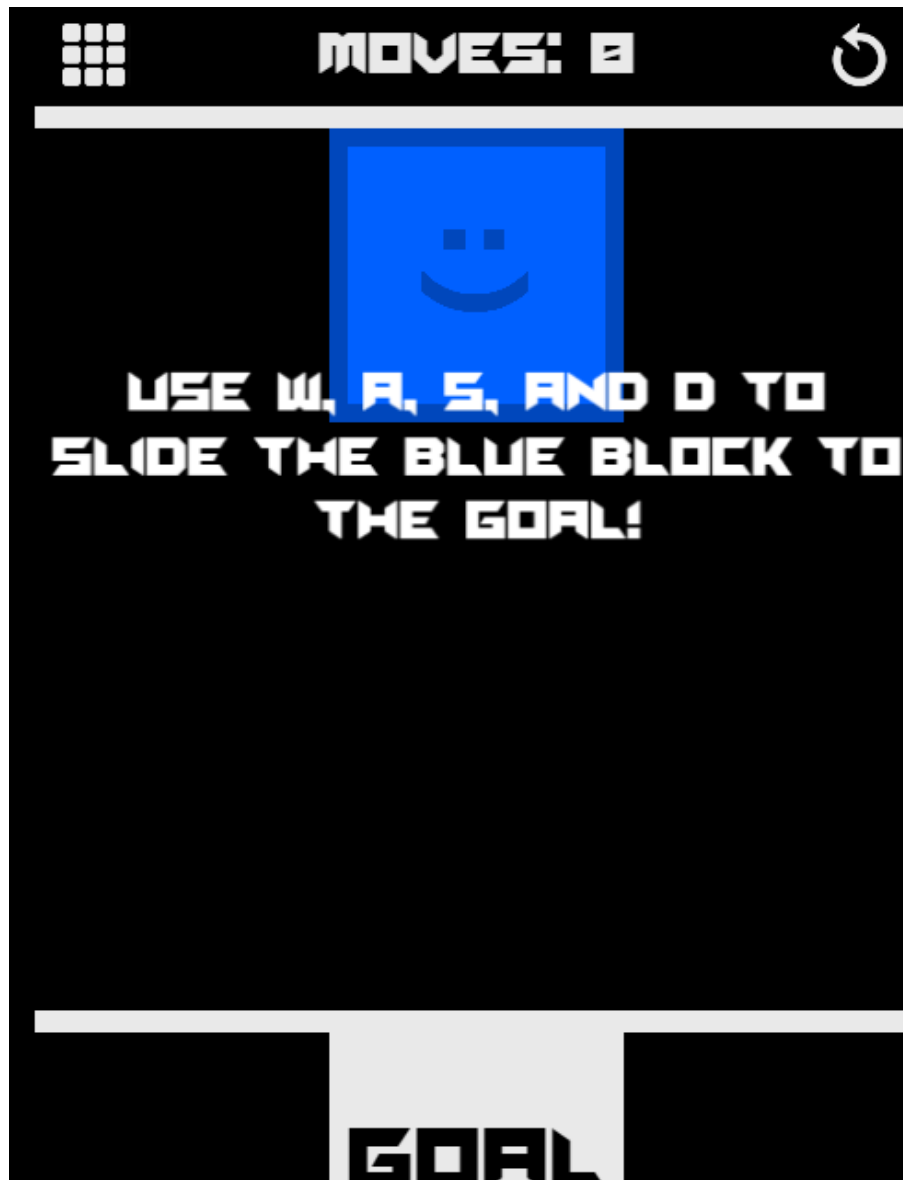


Figura 5.141. Juego: Slidey Blocks (Navegador). Ejemplo de tutorial sencillo, con unas instrucciones básicas y guiadas. Fuente: Captura de pantalla de Slidey Blocks (2018).

Shooter

Tanto hombres como mujeres suelen disfrutar jugando a *shooters*.

A los hombres por lo general se les dan muy bien los *shooters*. Unas instrucciones básicas sobre los controles son más que suficientes para que aprendan a jugarlo. Prefieren que el juego se controle usando un mando, que no con teclado y ratón, sobre todo para el manejo de la cámara.

Las mujeres en general se lían con los controles, de ir moviéndose y disparando a la vez, por lo que es necesario que el juego disponga de algún tutorial guiado que enseñe los controles paso a paso. Tampoco deben amontonarse demasiados enemigos en un mismo sitio, porque les causa una sensación de agobio y estrés que las hace bloquearse.



Figura 5.142. Juego: Guns of Boom – Online Shooter (Android). Ejemplo de tutorial guiado, paso a paso.

Fuente: Captura de pantalla de Guns of Boom – Online Shooter (2017).

En la Tabla Resumen 4 podemos encontrar los gustos y manejo ante los distintos géneros de videojuegos de hombres y mujeres de 16 a 19 años.

Juegos	Hombres	Mujeres
Acción	Instrucciones básicas. Se les dan muy bien estos juegos, y disfrutan con ellos.	
Lucha	Les gustan mucho. Instrucciones básicas, prueban antes todos los controles.	No les suelen gustar demasiado. Tutoriales guiados.
Plataformas	Se les da muy bien. Instrucciones básicas. Les gustan mucho.	Les cuesta bastante adaptarse, necesitan tutoriales más guiados. No se suelen divertir.
RPG	No les suele gustar. Explicaciones detalladas, tutorial guiado.	
Carreras	Les gusta mucho. Instrucciones básicas.	Les gusta mucho, pero necesitan un pequeño tutorial antes de jugar.
Survival	Les gustan mucho y se les suele dar muy bien, instrucciones básicas.	Les cuesta si aparecen muchos enemigos a la vez. Con pocos enemigos se divierten. Instrucciones básicas, dificultad progresiva.
Puzles	Se les dan muy bien estos juegos y se divierten jugándolos. Tutorial básico.	
Shooter	Disfrutan jugando. Acostumbrados a jugarlo, prefieren usar mando.	Disfrutan jugando, aunque les cuesta más acostumbrarse, necesitan un tutorial guiado.

Tabla Resumen 4. Adolescentes 16 a 19 años. Fuente: Elaboración propia.

5.4.5. Adultos 20-39 años

- La gran mayoría de hombres a estas edades juegan videojuegos.
- Muchas mujeres también juegan a videojuegos.
- Se les suele dar muy bien jugar, con gran habilidad.
- Los hombres juegan a RPG, *shooters* y de acción.
 - o Prefieren jugar en ordenador o consola de sobremesa
 - o Acostumbrados al uso de varios controles
 - o Tutoriales sencillos, instrucciones básicas.
- Las mujeres juegan RPG y *shooters*
 - o Prefieren jugar en consola de sobremesa
 - o Acostumbradas al uso de varios controles
 - o Tutoriales sencillos, instrucciones básicas.



Figura 5.143. Gears of War 4 (PC)



Figura 5.144. Smite (PC y Xbox One)



Figura 5.145. Pokémon USUM (3DS)

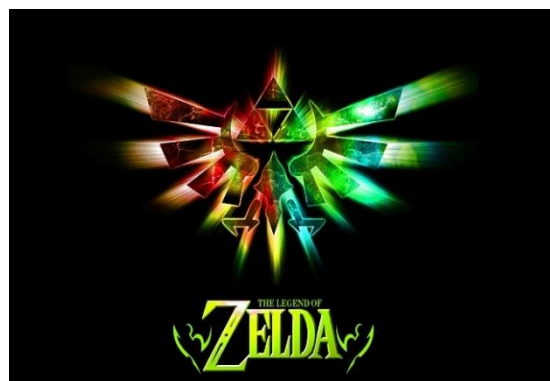


Figura 5.146. Saga The Legend of Zelda (Nintendo)

Fuentes: Disponibles el 22 de mayo de 2018.

The Coalition Studios (2016): <https://www.gamersrd.com/gears-of-war-4-es-el-mejor-ejemplo-de-lo-que-la-xbox-one-x-puede-hacer-en-este-momento/>

Hi-Rez Studios (2014): <https://www.hdwallpaper.nu/smite-wallpapers/>

Game Freak (2017): <https://www.nintendo.com/games/detail/pokemon-ultra-sun-3ds>

Nintendo (1986): <http://www.wujinshike.com/imagenes-de-zelda.html>

Acción

Con unas instrucciones básicas, todos son capaces de jugar sin ningún tipo de dificultad. Si un juego de acción está diseñado para este público, con que se indiquen los controles básicos ya es más que suficiente para que puedan empezar a jugar.

Además, este tipo de juegos suele gustar tanto a hombres como a mujeres en este rango de edad.



Figura 5.147. Juego: Elsword (PC). Ejemplo de tutorial explicando los controles básicos. Fuente: Captura de pantalla de Elsword (2007).

Lucha

Para aprender a jugar a estos juegos les basta con un simple tutorial o instrucciones básicas sobre los controles. Sin embargo, primero necesitan unos pocos minutos para probar bien los controles, y más tiempo si quieren aprenderse todos los combos. Lo primero que hacen todos es probar todos los controles y combinaciones para ver qué hace el personaje, cómo se mueve y cómo ataca. A los hombres les suelen gustar este tipo de juegos más que a las mujeres.

Es por ello que es conveniente que el juego posea de algún tipo de tutorial rápido al inicio del juego para enseñarles todos los controles y puedan practicar los combos, o bien que se encuentre en alguna opción del menú para que puedan probarlos.



Figura 5.148. Juego: Super Smash Flash (Navegador). Ejemplo de tutorial con solo instrucciones básicas.

Fuente: Captura de pantalla de Super Smash Flash 2 (2016).

Plataforma

Solo necesitan una breve explicación de los controles para saber cómo jugar al juego. Además, estos juegos suelen gustar tanto a hombres como a las mujeres.

En el caso de las mujeres les cuesta un poco más acostumbrarse, aun así acaban jugando muy bien. En el caso de ellas, es mejor si el tutorial es un poco más profundizado o empezando con poca dificultad.

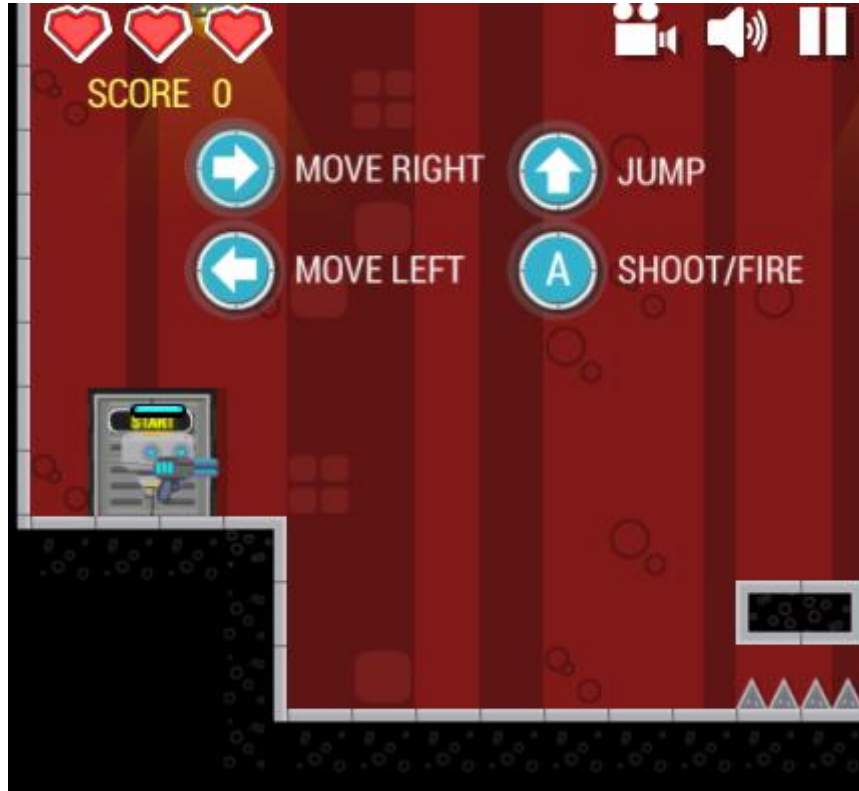


Figura 5.149. Juego: Robo-Battle (Navegador). Ejemplo de tutorial sencillo con instrucciones básicas.

Fuente: Captura de pantalla de Robo-Battle (2015).

RPG

Con que se indiquen los controles básicos o tengan un pequeño tutorial, ya es más que suficiente para que puedan empezar a jugar. Aun así, es conveniente que se expliquen bien todas las mecánicas, en caso de tener muchas, que estas explicaciones se encuentren la primera vez que haya que usar cada una de ellas, de forma que el usuario lo aprenda poco a poco y no reciba toda la información de golpe.

Además, suelen disfrutar jugando a estos juegos.

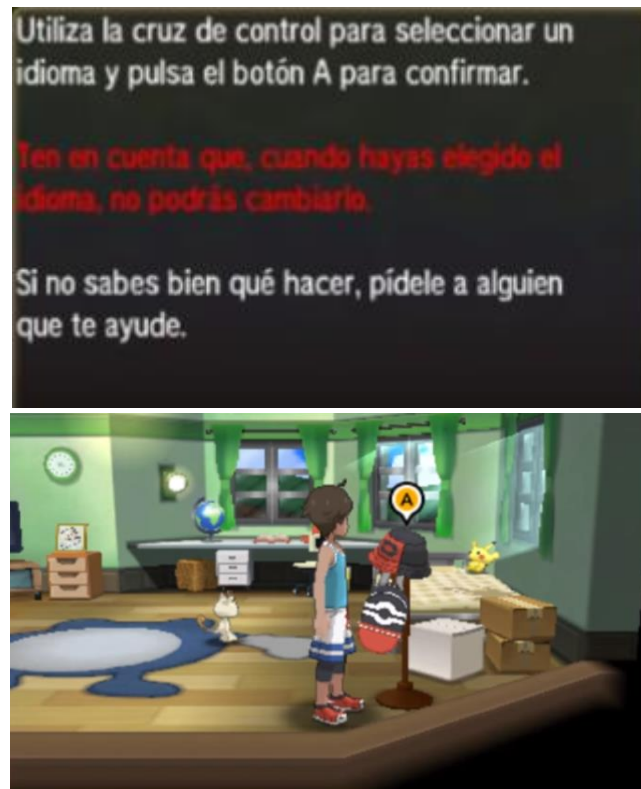


Figura 5.150. Juego: Pokémon Ultrasol/Ultraluna (3DS). Ejemplo de tutorial guiado, explicando nuevas mecánicas según se avanza en el juego. Fuente: Capturas de pantalla de Pokémon Ultrasol/Ultraluna (2017) desarrollado por Game Freak.

Carreras

Los hombres tienen más tendencia a aprender más rápido que las mujeres, sin embargo, tanto unos como otros acaban aprendiendo a jugar muy bien. Solo necesitan conocer los controles básicos del juego para acabar jugando bastante bien.

Es recomendable que haya alguna especie de tutorial antes de jugar para que puedan probar todos los controles, aunque no es necesario.

Los hombres se suelen divertir más que las mujeres jugando a este tipo de juegos.



Figura 5.151. Juego: Burning Wheels Kitchen (Navegador). Ejemplo de tutorial con instrucciones básicas.

Fuente: Captura de pantalla de Burning Wheels Kitchen (2017).

Survival

En estos juegos los hombres lo suelen hacer muy bien, no se suelen bloquear ni atascar por muchos enemigos que aparezcan. Eso sí, les cuesta unas pocas partidas acostumbrarse. Además, les gusta solo al 50% de ellos.

Las mujeres tienden a bloquearse más en este tipo de juegos, debido al estrés causado a la aparición de muchos enemigos, es por ello que lo ideal es que al principio aparezcan pocos enemigos, e ir aumentando la dificultad de forma progresiva. Además, no suelen divertirse jugando a este tipo de juegos.



Figura 5.152. Juego: *Super Zombies Again* (Navegador). Ejemplo de tutorial con instrucciones básicas.
Fuente: Captura de pantalla de *Super Zombies Again* (2018).

Puzles

No necesitan ningún tipo de tutorial guiado o profundizado a la hora de aprender a jugar a estos juegos. Simplemente enseñándoles los controles y los objetivos, dominan rápidamente este tipo de juegos. Suele gustarles a la mayoría de personas en este rango de edad.



Figura 5.153. Juego: Boo! (Navegador). Ejemplo de tutorial con instrucciones sencillas. Fuente: Captura de pantalla de Boo! (2018).

Shooter

Se les suele dar bien jugar a este tipo de juegos, solo con un pequeño tutorial o guía sobre los controles del juego. Están bastante acostumbrados a estos juegos, tanto con mando como con teclado y ratón. La mayoría disfrutaban mucho jugándolos.



Figura 5.154. Juego: Bullet Fury 2 (Navegador). Ejemplo de tutorial con instrucciones básicas.

Fuente: Captura de pantalla de Bullet Fury 2 (2018).

En la Tabla Resumen 5 podemos encontrar los gustos y manejo ante los distintos géneros de videojuegos de hombres y mujeres de 20 a 39 años.

Juegos	Hombres	Mujeres
Acción	Instrucciones básicas, se divierten mucho.	
Lucha	Pequeño tutorial para que prueben todos los controles. Suelen divertirse con estos juegos.	
Plataformas	Solo necesitan unas instrucciones básicas, se divierten mucho jugando a estos juegos.	
RPG	Les gustan mucho, y con unas instrucciones básicas aprenden a jugar. Hay que explicar todas las mecánicas.	
Carreras	Les suelen gustar, necesitan solo unas instrucciones básicas para saber jugar.	
Survival	Muy bien. Instrucciones básicas, necesitan probar bien todos los controles. Les gustan.	Se atascan con muchos enemigos. Les gustan. Dificultad progresiva para acostumbrarse.
Puzles	Solo necesitan unas instrucciones básicas, les suelen gustar estos juegos.	
Shooter	Suelen divertirse jugando a estos juegos. Además, se acostumbran rápidamente con unas instrucciones básicas.	

Tabla Resumen 5. Adultos 20-39 años. Fuente: Elaboración propia.

5.4.6. Adultos 40-64 años

- Las mujeres tienden a jugar más a videojuegos que los hombres.
- Cuanto más mayores, más les cuesta usar más dedos.
- Cuanto más mayores, más les cuesta aprender los controles.
- Suelen tener dificultades a la hora de usar varios controles, aunque pueden acabar cogiendo práctica y usar dos o tres a la vez.
- Ambos géneros prefieren juegos de puzles o casual.
 - o Acostumbrados al uso del móvil.
 - o Acostumbrados al uso de un solo dedo.
 - o Necesitan tutoriales más profundizados, guiados, paso a paso.

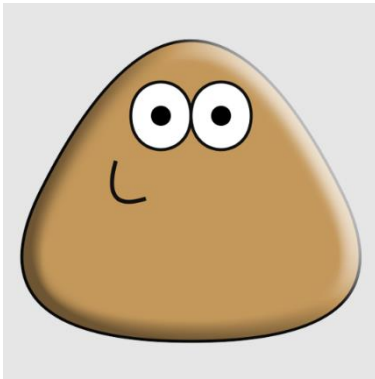


Figura 5.155. POU (iOS y Android)

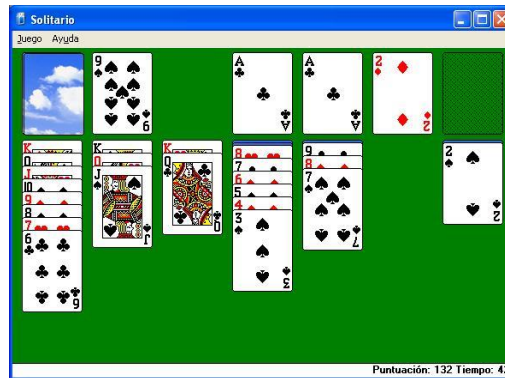


Figura 5.156. Solitario (PC)



Figura 5.157. Ajedrez (Android)



Figura 5.158. Candy Crush Saga (iOS y Android)

Fuentes: Disponibles el 22 de mayo de 2018.

Paul Salameh (2012): <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.pou.app>

Wes Cherry (1989): <https://tecno.americaeconomia.com/articulos/que-experimento-con-sus-usuarios-ocultaban-los-juegos-solitario-y-buscaminas>

AI Factory Limited (2010): <https://www.modxapk.com/descargar-ajedrez-chess-android-apk-completo.html>

King (2012): <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/candy-crush-live-action-game-939165>

Acción

Se les suele dar bastante bien este tipo de juegos con solo unas instrucciones sobre los controles del juego.

Hay que fijarse con que el juego pueda jugarse usando uno o dos dedos como máximo, ya que es a lo que están acostumbrados en este rango de edad. De necesitar más, puede dificultarse mucho la jugabilidad para ellos.

Ambos géneros se suelen divertir jugando a juegos de acción.



Figura 5.159. Juego: Renaine (Navegador). Ejemplo de juego con mecánicas sencillas, tutorial básico y guiado.

Fuente: Captura de pantalla de Renaine (2018).

Lucha

Los juegos de lucha clásicos requieren el uso de varios controles y la ejecución de combos, por lo que este tipo de juego no es el más adecuado para ellos. Necesitarían un tutorial guiado y profundizado para aprender a jugar en condiciones.

Hay que recordar que solo saben usar uno o dos controles a la vez.

Los juegos de lucha no suelen gustar a ninguno de los dos géneros, ya sea por su complejidad o por la violencia implicada en estos juegos.



Figura 5.160. Juego: Prizefighters (Android). Ejemplo de tutorial guiado, paso a paso. Se puede jugar con un solo dedo. Fuente: Captura de pantalla de Prizefighters (2017).

Plataforma

Los hombres se suelen divertir jugando a juegos de plataformas, mientras que las mujeres se suelen estresar más a la hora de jugarlos y no se divierten tanto.

Este tipo de juegos suelen requerir de varios controles a la vez, por lo que no se suelen aclarar. Si el juego está pensado para este rango de edad, habría que probar si se puede manejar usando un máximo de dos dedos, sin que resulte un trabajo demasiado forzado. Si es complicado jugarlo así, entonces este juego no está preparado para este rango de edad.



Figura 5.161. Juego: Busy Busy Beaver (Navegador). Ejemplo de tutorial básico y guiado. El juego, aunque tenga varios controles, no requiere de usar más de uno o dos a la vez. Fuente: Busy Busy Beaver (2014).

RPG

Para este tipo de juegos en este rango de edad, suelen necesitar algo más que simplemente explicar los controles básicos. Precisan de más información, de explicarles los objetivos, las mecánicas, todo lo nuevo que se tenga que hacer en el juego. Una vez lo hayan realizado por primera vez, ya aprenden a hacerlo para las siguientes.

Por ende, hay que comprobar que estén explicadas todas y cada una de las mecánicas, así como los objetivos a cumplir para que avancen en el juego. También hay que explicar todo esto con el menor texto posible. Tienden a saltárselo o a olvidar lo que han leído fácilmente.

Ambos géneros suelen divertirse bastante mientras juegan a juegos RPG, aunque necesitan que esté todo muy bien explicado para que les guste realmente.



Figura 5.162. Juego: Eternium (Android). Ejemplo de tutorial guiado y visual, pocos controles.

Fuente: Captura de pantalla de Eternium (2015).

Carreras

Los hombres suelen divertirse bastante más que las mujeres a la hora de jugar a juegos de carreras.

Con este tipo de juegos vuelven a tener el problema de que, en los juegos de carreras clásicos, se suelen recurrir al uso de varios controles, por lo que suelen tener problemas si tienen que usar varios dedos a la hora de jugar a estos juegos. Por esto hay que comprobar que pueda ser jugado usando solo uno o dos dedos.

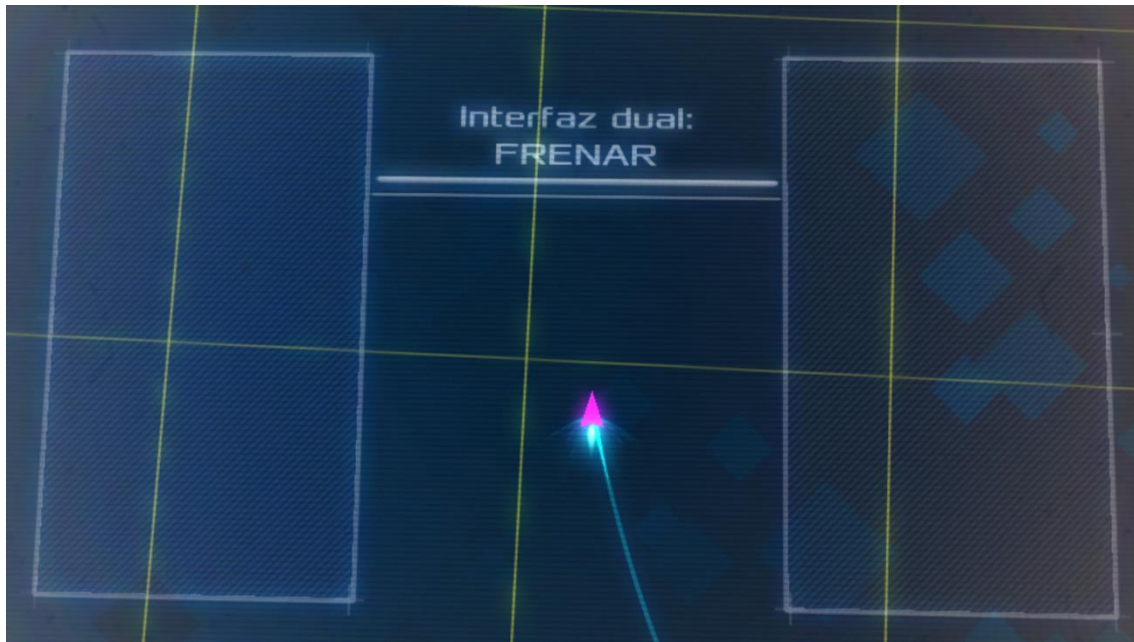


Figura 5.163. Juego: DATA WING (Android). Ejemplo de tutorial guiado, mecánicas muy sencillas y controles básicos. Fuente: Captura de pantalla de DATA WING (2018).

Survival

A esta edad la sensación de estrés causada por este tipo de juegos es mayor, por lo que nunca debería aparecer una gran cantidad de enemigos. El tutorial debería ser muy sencillo, con muy pocos enemigos, enseñándoles todos los controles de forma guiada y pausada.

Además, les cuesta apuntar a una zona y disparar mientras se mueven, por lo que esto también les resulta una complicación a la hora de jugar. Todos estos problemas les causan que no les gusten estos juegos a estas edades.



Figura 5.164. Juego: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo Switch). Ejemplo de tutorial guiado, enseñando las mecánicas poco a poco. Sin embargo, requiere de varios controles. Fuente: Captura de pantalla de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), desarrollado por Nintendo.

Puzles

Explicando el funcionamiento del juego y su objetivo, suele ser más que suficiente para que aprendan a jugar. Solo algún hombre necesita un poco más de detalle en el juego para que aprenda a jugar. Es por eso que, con un pequeño tutorial explicando los controles y mecánicas del juego, ya serían capaces de jugar sin ningún problema.

Al principio les cuesta un poco más entender el juego, pero según juegan y ven su funcionamiento, poco a poco van entendiendo la forma de resolver los puzles. Además, se divierten mucho jugando a esta clase de juegos que les hace pensar y agiliza la mente.

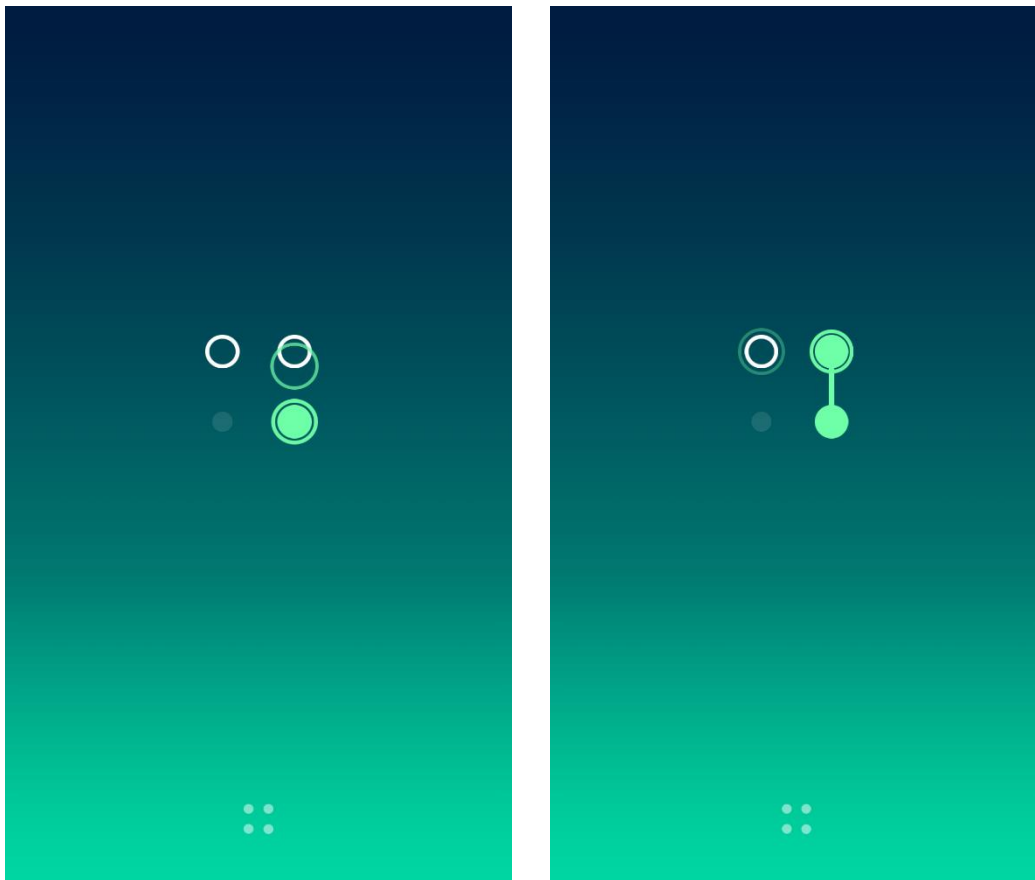


Figura 5.165. Juego: CONNECTION (Android). Ejemplo de tutorial guiado y visual, pocas mecánicas. Se controla con un solo dedo. Fuente: Captura de pantalla de CONNECTION (2018).

Shooter

Les cuesta moverse y disparar a la vez, tanto a hombres como a mujeres. Además, no suelen disfrutar de estos juegos.

El juego debería explicar poco a poco todos los controles, así como reducir al máximo los mismos, para que puedan jugarlo con pocos controles. Si el *shooter* es una pantalla táctil, donde se necesiten pocos controles a la vez, pueden jugar al juego perfectamente si previamente han tenido un tutorial guiado que les ha explicado todas las mecánicas.



Figura 5.166. Juego: Guns of Boom – Online Shooter. Ejemplo de tutorial guiado, paso a paso. Pocos controles.

Fuente: Captura de pantalla de Guns of Boom – Online Shooter (2017).

En la Tabla Resumen 6 podemos encontrar los gustos y manejo ante los distintos géneros de videojuegos de hombres y mujeres de 40 a 64 años.

Juegos	Hombres	Mujeres
Acción	Instrucciones básicas, se suelen divertir. Solo usan uno o dos dedos a la hora de jugar.	
Lucha	No les suelen gustar. Les cuesta jugar, si es usando solo uno o dos dedos se pueden aclarar.	
Plataformas	Se suelen divertir, aunque no se aclaran mucho si son más de uno o dos controles.	No les gustan demasiado, se agobian y no se aclaran con varios controles.
RPG	Aunque se suelen divertir, les cuesta un poco entender las mecánicas. Hay que explicarlas detalladamente con tutoriales guiados.	
Carreras	Suelen divertirse si el juego requiere solo un dedo.	No se divierten tanto, usan solo un dedo, como mucho dos.
Survival	Les cuestan mucho este tipo de juegos. Se agobian con muchos enemigos y con muchos controles. Debería tener un tutorial guiado, pocos enemigos y poder jugarse con pocos controles a la vez.	
Puzles	Les gustan mucho estos juegos, pero deben tener tutoriales guiados que les expliquen todas las mecánicas para aprender a jugarlos.	
Shooter	Les cuesta realizar varias acciones a la vez. Además, no se suelen divertir con estos juegos.	

Tabla Resumen 6. Adultos 40 a 64 años. Fuente: Elaboración propia.

5.4.7. Tercera edad (a partir de 65 años)

En este rango de edad, es poco común que jueguen a videojuegos, ni suelen mostrar un gran interés en ellos.

- Las mujeres suelen estar más interesadas en probar los juegos que los hombres.
- Sin embargo, los hombres tienen una mayor facilidad para aprender a usar nuevos controles.
- Usar más de un control a la vez es demasiado complejo para ellos.
- Solo usan un dedo.
- Tienden a leer todos los mensajes que aparecen, más que intentar aprender a jugar por su cuenta, por lo que es importante que el juego esté en su idioma.
- Lo mejor para ellos es que el juego sea más estilo casual.
- Necesitan mucha explicación para entender un juego y sus mecánicas:
 - o Tutoriales precisos
 - o Mecánicas muy básicas
 - o Pocos controles
 - o Solo un control a la vez
 - o Preferencia uso de pantalla táctil

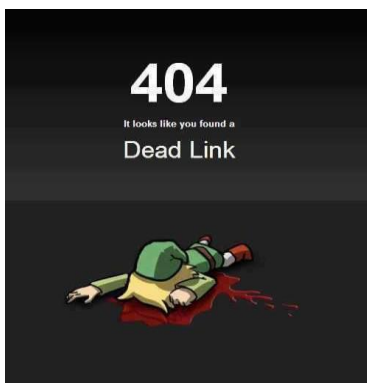


Figura 5.167. Imagen cómica (no hay juegos)



Figura 5.168. Imagen cómica (no hay juegos)



Figura 5.169. Imagen cómica (no hay juegos)

Fuentes: Disponibles el 22 de mayo de 2018.

Tumblr: http://78.media.tumblr.com/b22cd92e2fc5ecec284cff3e70f67b4b/tumblr_muevml9yKO1siouy5o1_500.jpg

Design Save: <https://designssave.com/wp-content/uploads/2013/12/Game-Over-404-Error-Page.jpg>

Geeks Under Grace: <http://www.geeksundergrace.com/wp-content/uploads/2016/12/error404.jpg>

Acción

Si es un juego con solo uno o dos controles, no les cuesta demasiado jugarlo. Sin embargo, si fuera un juego ya más complicado, con más mecánicas y controles, entonces no sería posible jugarlo para ellos.

Aunque sean pocos controles, tienen que ir recordándolo poco a poco, así que es aconsejable que los mismos vayan apareciendo de vez en cuando, o al inicio de cada partida, para que puedan verlos fácilmente. Suelen disfrutar jugando a estos juegos.

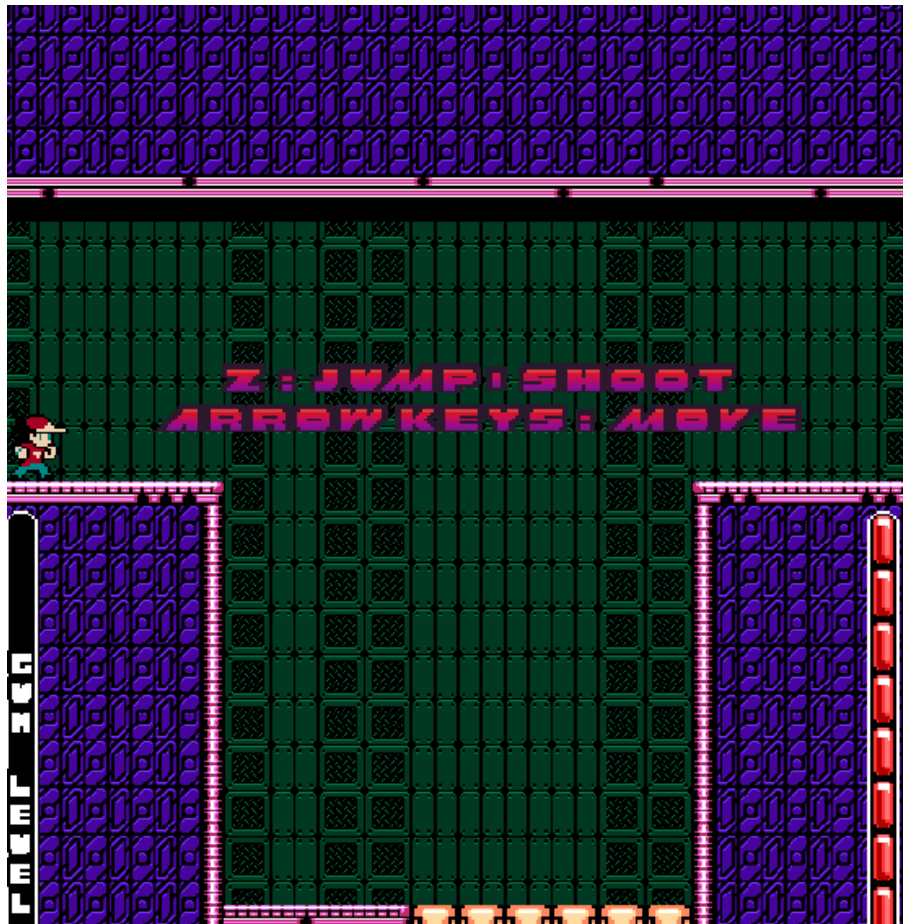


Figura 5.170. Juego: Into The Depths. Ejemplo de juego con mecánicas sencillas, se recuerdan los controles cada vez que el personaje muere. Fuente: Captura de pantalla de Into The Depths (2017).

Lucha

Estos juegos usualmente están pensados para ser jugados con varios controles, por lo que este tipo de juego no es el más adecuado para ellos. Con un tutorial muy básico podrían aprender controles básicos como el movimiento o dar un golpe, pero poco más.

Vuelven a tener el problema de que solo saben usar un control a la vez, con mucha suerte aprenderían a usar dos a la vez.

Tienden a olvidar los controles cuando hay varios, así que deberían estar muy visibles en todo momento para que puedan refrescarlos y saber usarlos. Al no poder jugar bien a estos juegos, no les suele gustar.

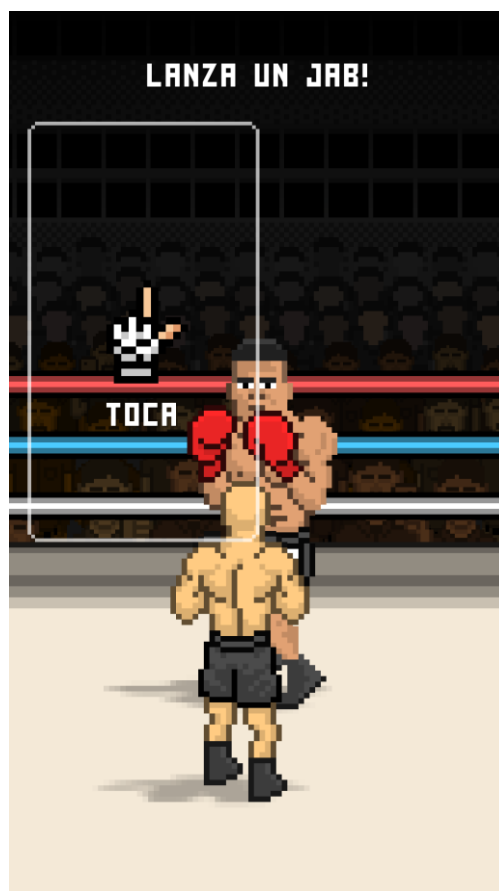


Figura 5.171. Juego: Prizefighters (Android). Ejemplo de tutorial guiado y visual, mecánicas sencillas, se necesitan solo uno o dos dedos. Fuente: Captura de pantalla de Prizefighters (2017).

Plataforma

Este tipo de juegos suelen requerir de varios controles a la vez, por lo que no se suelen aclarar. Si el juego está pensado para este rango de edad, habría que probar si se puede manejar usando un máximo de dos dedos, sin que resulte un trabajo demasiado forzoso. Si es complicado jugarlo así, entonces este juego no está preparado para este rango de edad. Este tipo de juegos tampoco suelen gustar en este rango de edad.

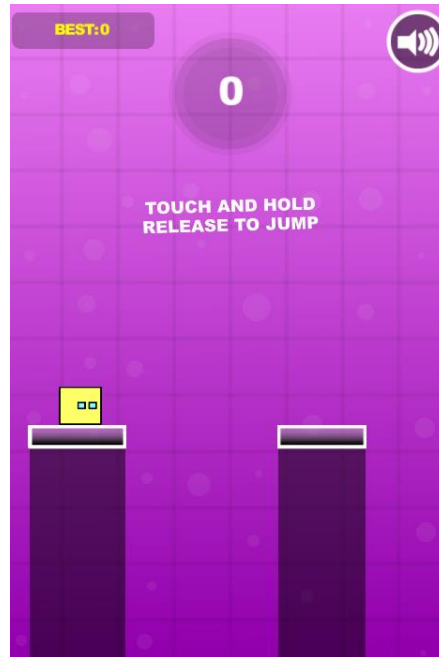


Figura 5.172. Juego: *Jumping Box* (Navegador). Ejemplo de juego sencillo, con un solo control y un tutorial muy básico y conciso. Fuente: Captura de pantalla de *Jumping Box* (2015).

RPG

Los RPG suelen incluir demasiadas funcionalidades y mecánicas. Esto supondría demasiadas cosas que aprender, y probablemente varios controles, por lo que tampoco es un juego preparado para este rango de edad. Al no entenderlos, no les suelen gustar los RPG.

Podrían jugar a un RPG muy sencillo, con mecánicas muy básicas, tutoriales guiados y con pocos controles.



Figura 5.173. Juego: Guild of Heroes – fantasy RPG (Android). Ejemplo de tutorial guiado, visual y paso a paso.
Fuente: Captura de pantalla de Guild of Heroes – fantasy RPG (2016).

Carreras

Con este tipo de juegos tienen el problema de no aclararse mucho al tener que usar varios controles, ya que se les dificulta el uso de más de uno o dos dedos. Es por ello que el juego debería consistir en moverse solo para los lados, con aceleración automática.

Además, aunque los juegos de carreras suelen ser juegos muy rápidos, para ellos debería de dejar el espacio suficiente para poder asimilar la información, y que no ocurran muchos eventos a la vez, ni muy seguidos. No se divierten jugando a juegos de carreras clásicos.



Figura 5.174. Juego: DATA WING (Android). Ejemplo de tutorial guiado, juego sencillo en el que se precisan solo uno o dos dedos a la hora de jugar. Pocos controles y mecánicas muy básicas. Fuente: Captura de pantalla de DATA WING (2018).

Puzzles

Este tipo de juegos es el que más les gusta a este rango de edad, ya que les ayuda a pensar y a mantener la mente abierta.

Sin embargo, necesitan que se les explique muy bien cómo funciona el juego, con un tutorial explicando todas las mecánicas. Además, debería recordarse de vez en cuando o haber una forma rápida de recordar los controles o las mecánicas del juego. Muy recomendable el uso de un tutorial más visual.

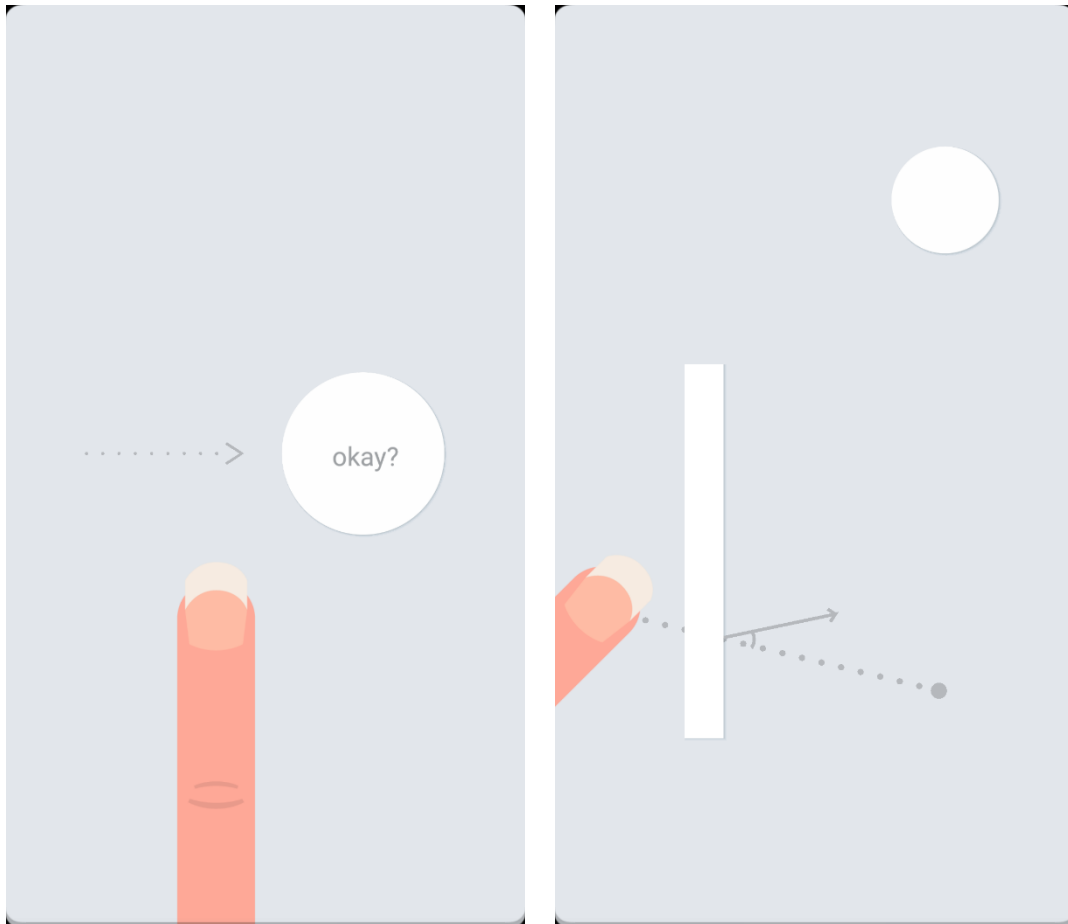


Figura 5.175. Juego: Okay? (Android). Ejemplo de tutorial guiado, visual y paso a paso. Mecánicas muy sencillas, un solo control y un solo dedo. Fuente: Captura de pantalla de Okay? (2017).

En la Tabla Resumen 7 podemos encontrar los gustos y manejo ante los distintos géneros de videojuegos de hombres y mujeres de más de 65 años.

Juegos	Usuarios +65 años
Acción	Pocos controles, usan solo un dedo. Les gustan mucho estos juegos si son más estilo casual.
Lucha	Se olvidan de los controles, además no les suelen gustar mucho estos juegos. Deberían tener como mucho uno o dos controles.
Plataformas	Debería poder controlarse con solo un dedo, como mucho dos. No se suelen divertir con estos juegos si son un poco más complejos.
RPG	Debería ser un juego muy sencillo, con pocas mecánicas. Tampoco suelen gustarles.
Carreras	Juegan con solo un dedo, y les suele costar girar. No les gustan mucho estos juegos.
Puzles	Les gustan mucho a todos. Necesitan un tutorial guiado, visual y profundizado para aprender a jugar y que se diviertan.

Tabla Resumen 7. Tercera edad. Fuente: Elaboración propia.

6. Conclusiones

6.1. Objetivos cumplidos

Tras finalizar el estudio, se puede concluir con que se han cumplido todos los objetivos establecidos:

- Se consiguieron encontrar distintos juegos que cumplieran una serie de mecánicas fáciles de analizar.
- Se consiguió un número importante de voluntarios que decidieron participar en el proyecto.
- Se establecieron todos los parámetros a ser analizados durante las pruebas, y estos fueron lo suficientemente útiles para continuar el estudio.
- Se realizaron todas las entrevistas y testeos correctamente, obteniendo unos resultados válidos para su posterior análisis.
- Se analizaron los resultados, separando a los usuarios entrevistados por rangos de edad y género, buscando las similitudes entre los distintos grupos sociales y obteniendo resultados finales concretos.
- Se consiguió, por todos los puntos anteriores, realizar la guía para probadores de videojuegos según el público objetivo, que era el objetivo final de todo este Trabajo de Fin de Grado.

Todo esto lo hemos podido ir viendo durante todo el proyecto, culminando en el producto final, que era la Guía de probadores de videojuegos según el público objetivo, en la cual podemos encontrar los distintos grupos que se han realizado, diferenciándolos entre sí por rangos de edad sexo.

En este producto, podemos comprobar el ratio de jugadores que hay por cada grupo social, así como cuáles son sus géneros de videojuegos favoritos, y en qué plataformas y controladores prefieren jugar. Además, se han podido obtener unos buenos resultados a la hora de analizar el comportamiento de los usuarios en cada uno de los distintos videojuegos: sus preferencias, habilidad, manejo con los controles y los tutoriales más idóneos con los que puedan aprender a jugar más rápidamente.

6.2. Aplicaciones del trabajo

La guía realizada en este proyecto podría usarse en dos ámbitos distintos:

- Mundo laboral – *game testers*: en las distintas empresas de videojuegos, suelen tener profesionales dedicados al testeo de videojuegos. Sin embargo, estos testeos suelen ser puramente testeos de calidad, es decir, de búsqueda y corrección de *bugs*. Con esta guía, estos *game testers* podrían realizar las distintas pruebas de usabilidad descritas para comprobar que el juego está adaptado al público objetivo establecido por los diseñadores.
- Mundo laboral – diseñadores/desarrolladores de videojuegos: si un diseñador o desarrollador de videojuegos se basa en esta guía a la hora de crear los tutoriales, los controles, las mecánicas, etc. del juego, podrá desde un principio realizar el juego basado en la forma de jugar del público objetivo.
- Estudios: como se ha comentado en el trabajo, existen diversos cursos cuyo objetivo es enseñar a sus alumnos a realizar las pruebas e informes típicos de un probador de videojuegos. Sin embargo, con la incorporación de esta guía o una adaptación de la misma, en estos estudios podrían también aprender a realizar las pruebas e informes de usabilidad enfocados exclusivamente al público objetivo.

6.3. Futuras mejoras

Existen una serie de mejoras que podrían realizarse en el futuro, consiguiendo así un producto final más completo y de mayor calidad:

- Buscar más juegos de otros géneros de videojuegos, que tengan unas mecánicas muy claras y concisas para realizar pruebas sobre estos y analizar el comportamiento de los distintos usuarios sobre estos juegos. Durante las entrevistas, se vieron que muchos géneros que los usuarios jugaban, no se analizaban a la hora de los testeos:
 - o Deportes
 - o Casual
 - o MOBA
 - o Aventuras
 - o Estrategia
- Buscar más voluntarios que quieran participar en el proyecto, sobre todo mujeres de 16 a 19 años, adultos de 40 a 64 años y ancianos varones, ya que en estos casos no hubo un gran número de entrevistas. Con esto se conseguiría que los resultados fueran más válidos al poder estar más generalizados al tener un gran número de entrevistados.
- Realizar las pruebas en distintas plataformas y controladores. En este estudio, solo se pudo realizar los testeos con ordenadores, usando el teclado y ratón, al tener que ir a distintos centros educativos donde este era el material disponible. Al realizarles las pruebas a los usuarios con consolas o móviles, usando así también otro tipo de controladores, podrían sacarse más conclusiones sobre cómo se adaptan a cada juego dependiendo del dispositivo empleado.

7. Bibliografía

Ahri RPG: Poro Farm. (2018). Juego Ahri RPG: Poro Farm, desarrollado por DOOMSDAY Studio. Disponible el 22 de mayo de 2018 en:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DoomsdayStudio.AhriFarm>

Boo! (2018). Juego Boo!, desarrollado por Bart Bonte. Disponible el 22 de mayo de 2018 en:

<http://bartbonte.com/boo/>

Brake to Die. (2018). Juego Brake to Die, desarrollado por Kiary Games. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiarygames.braketodie>

Bullet Fury 2. (2018). Juego Bullet Fury 2, desarrollado por 1000 Web Games. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://1000webgames.com/play-10209-Bullet-Fury-2.html>

Burning Wheels Kitchen Rush. (2017). Juego Burning Wheels Kitchen Rush, desarrollado por Y8. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: http://es.y8.com/games/burning_wheels_kitchen_rush

Busy Busy Beaver. (2014). Juego Busy Busy Beaver, desarrollado por Daniel Linssen. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://managore.itch.io/busybusybeaver>

ComarCON. (2017). Blog del evento ComarCON. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://lacomarcon.blogspot.com/es/>

CONNECTION. (2018). Juego CONNECTION, desarrollado por Infinity Games. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.infinitygames.connection>

Cuphead. (2017). Juego Cuphead, desarrollado por Studio MDHR. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://store.steampowered.com/app/268910/Cuphead/>

DATA WING. (2018). Juego DATA WING, desarrollado por Dan Vogt. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DanVogt.DATAWING>

Dead Maze. (2018). Juego Dead Maze, desarrollado por Atelier 801. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://www.deadmaze.com/>

Dragon Ball Fighter Z. (2018). Juego Dragon Ball Fighter Z, desarrollado por Arc System Works. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: https://store.steampowered.com/app/678950/Dragon_Ball_FighterZ/

Elsword. (2007). Juego Elsword, desarrollado por KOG Studios. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://es.elsword.gameforge.com>

Epic Battle Fantasy 4. (2013). Juego Epic Battle Fantasy 4, desarrollado por Kupo 707. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://www.kongregate.com/games/kupo707/epic-battle-fantasy-4>

Eternium. (2015). Juego Eternium, desarrollado por Making Fun, Inc. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.makingfun.mageandminions>

Evolis 3D. (2018). Curso Online de Probador de Videojuegos. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://www.educaweb.com/curso/probador-videojuegos-328007/>

Gamelosofy. (2018). ¿Quieres ser *tester* de videojuegos? Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://gamelosofy.com/%C2%BFquieres-ser-tester-de-videojuegos-trabajar-probando-videojuegos/>

Gamer Dic. (2013). Definición de *Tester*. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://www.gamerdic.es/termino/tester>

GameTester. (2018). Página de la empresa gametester. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://gametester.co/>

Gametopia. (2018). Curso Online de Betatester. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://www.gametopia.es/learning/curso-betatester-videojuegos.php>

Guild of Heroes – fantasy RPG (2016). Juego Guild of Heroes – fantasy RPG, desarrollado por BIT.GAMES. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.goplaytoday.guildofheroes>

Guns of Boom – Online Shooter. (2017). Juego Guns of Boom – Online Shooter, desarrollado por Game Insight. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gameinsight.gobandroid>

Headbang Club. (2018). Double Kick Heroes. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: https://store.steampowered.com/app/589670/Double_Kick_Heroes/

Inside. (2016). Juego Inside, desarrollado por Playdead. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/>

Into the Depths. (2017). Juego Into the Depths, desarrollado por Armor Games. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://armorgames.com/the-depths-game/18226?via-search=1>

Jumping Box. (2015). Juego Jumping Box, desarrollado por Qkygames. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://www.qkygames.com/jumping-box>

KAMI2. (2016). Juego KAMI2, desarrollado por State of Play. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stateofplaygames.kami2>

Lethal League. (2014). Juego Lethal League, desarrollado por Team Reptile. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: https://store.steampowered.com/app/261180/Lethal_League/

Nuclear Throne. (2015). Juego Nuclear Throne, desarrollado por Vlambeer. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: https://store.steampowered.com/app/242680/Nuclear_Throne/

Okay? (2017). Juego Okay?, desarrollado por Phillip Stollenmayer. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: https://play.google.com/store/apps/details?id=de.stollenmayer.philipp.Pop_1_1_Android

Paddle Pals. (2018). Juego Paddle Pals, desarrollado por Darkonius Mavakar, Mors. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://paddle-pals.mors-games.com/?i=1>

Paper Racer. (2018). Juego Paper Racer. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://paperracer.com/welcome>

Postknight. (2017). Juego Postknight, desarrollado por Kurechii. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kurechii.postknight>

Prizefighters. (2017). Juego Prizefighters, desarrollado por Koality Game. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.koalitygame.prizefighters>

Puzzlerama (2018). Juego Puzzlerama, desarrollado por Leo de Sol Games. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.leodesol.games.puzzlecollection>

Renaine. (2018). Juego Renaine, desarrollado por Squidly. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://squidly.itch.io/renaine>

Robo-Battle. (2015). Juego Robo-Battle, desarrollado por Qkygames. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <http://www.qkygames.com/robo-battle>

Slidey Blocks. (2018). Juego Slidey Blocks, desarrollado por Joe Jimenez. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://www.kongregate.com/games/joejimenezgames/slidey-blocks>

Sniper 3D Assassin. (2017). Juego Sniper 3D Assassin, desarrollado por Fun Games for Free. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fungames.sniper3d>

Super Smash Flash 2. (2016). Juego Super Smash Flash 2, desarrollado por Mcleodgaming. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://www.mcleodgaming.com/games/ssf2>



Super Zombies Again. (2018). Juego Super Zombies Again, desarrollado por PXLINK. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://www.crazygames.com/game/super-zombies-again>

TesterGame. (2018). Página de la empresa testergame. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://www.testergame.com/>

Zombie Survival: SM 16. (2018). Juego Zombie Survival: SM 16, desarrollado por Armor Games. Disponible el 22 de mayo de 2018 en: <https://armorgames.com/play/1276/zombie-survival-sm>

8. Anexo

8.1. Documentos

ENQUESTA VIDEOJOCs

Edat: _____ Sexe: H/D Sols jugar videojocs? S/N

De quin gènere? (Marca amb un cercle tots els tipus de videojocs que sols jugar)

RPG Esports Moba Shooter Carreres Plataforma Acció Puzzles

Lluita Survival Casual Estratègia Altres: _____

Nomena els videojocs que sols jugar: _____

En quina plataforma sols jugar? Ordinador Consola portàtil Consola de taula Mòbil

Què prefereixes a l'hora de jugar? Teclat Mando Pantalla tàctil

Figura 8.1. Modelo de la encuesta realizada por los voluntarios. Fuente: Elaboración propia.




Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

En/Na _____, mare/pare/tutor de l'alumne/a _____,

autoritze al meu fill/a a participar en el Treball de Final de Grau d'Andreu Ordóñez Arboleda, estudiant d'Enginyeria Multimèdia a l'Universitat d'Alacant.

Aquest estudi consta d'una breu enquesta sobre les plataformes electròniques més utilitzades pels alumnes, enfocat als videojocs, així com unes proves a una sèrie de mini-jocs, amb l'objectiu d'analitzar el seu comportament i la capacitat d'aprenentatge i reacció davant d'una aplicació que no coneixen, per facilitar posteriorment la creació d'aplicacions multimèdia més interactives i amb un caràcter més formatiu i educatiu.

Carcaixent, a ____ de Desembre del 2017

Signat:

Figura 8.2. Modelo de la autorización firmada por los padres de los alumnos del CEIP José María Boquera. Fuente: Elaboración propia.

Andreu Ordóñez Arboleda. Alumne de Batxillerat de l'IES Pere d'Esplugues de la promoció 2011-2013

Em dirigisc al cap de departament d'activitats extraescolars i al cap de departament d'orientació, per sol·licitar poder realitzar unes proves al centre amb la finalitat de poder fer el TFG d'Enginyeria multimèdia.

L'estudi és realitzar una xicoteta enquesta als alumnes d'un curs del primer cicle d'ESO i de primer de batxillerat, així com fer que proven una sèrie de diferents test amb ordinador, format videojocs, durant un curt període de temps, amb la intenció d'analitzar la seua capacitat d'aprenentatge amb unes instruccions mínimes i veure la seua capacitat de reacció davant d'unes aplicacions interactives que no coneixen. D'aquesta forma, a l'hora de crear material multimèdia, aplicacions interactives educatives o videojocs formatius, els dissenyadors sabran quins tutorials i quines mecàniques serien les més adequades perquè els jugadors puguin aprendre d'una forma més ràpida i senzilla amb els seus jocs, fent-los més educatius.

L'activitat a realitzar s'hauria de fer, en principi, en una sessió per cada nivell, i en l'aula d'informàtica. A ser possible entre les següents dates:

- Desembre: del 18 al 20.
- Gener: els primers dies de classe.

Programació de les sessions:

- Breu enquesta que recull diverses dades de l'alumne, com l'edat, el sexe i les plataformes més utilitzades a l'hora de consumir aplicacions multimèdia, en especial els videojocs.
- Realització de proves de diferents aplicacions, amb una durada màxima de 5 minuts per cada aplicació. Primerament s'explicaran breument els controls de cada aplicació, i durant la prova, s'analitzaran les reaccions i la facilitat o dificultat de l'alumnat d'adaptar-se a l'aplicació.

Atentament Andreu Ordóñez Arboleda
Carcaixent, a 14 de desembre de 2017

Figura 8.3. Propuesta formal para el equipo directivo del IES Pere d'Esplugues. Fuente: Elaboración propia.

Tablas de datos de Excel

[Tabla de Excel niños](#)

[Tabla de Excel adolescentes](#)

[Tabla de Excel adultos](#)

[Tabla de Excel tercera edad](#)

[Tabla de Excel ComarCON](#)

Enlaces a Google Drive con las distintas hojas de Excel realizadas durante el proyecto.

Leyenda:

- Color verde: le gusta el juego al usuario.
- Color rojo: no le gusta el juego al usuario.

8.2. Análisis detallado de los géneros de juegos

8.2.1. Niños 7-11 años

Juegos de acción

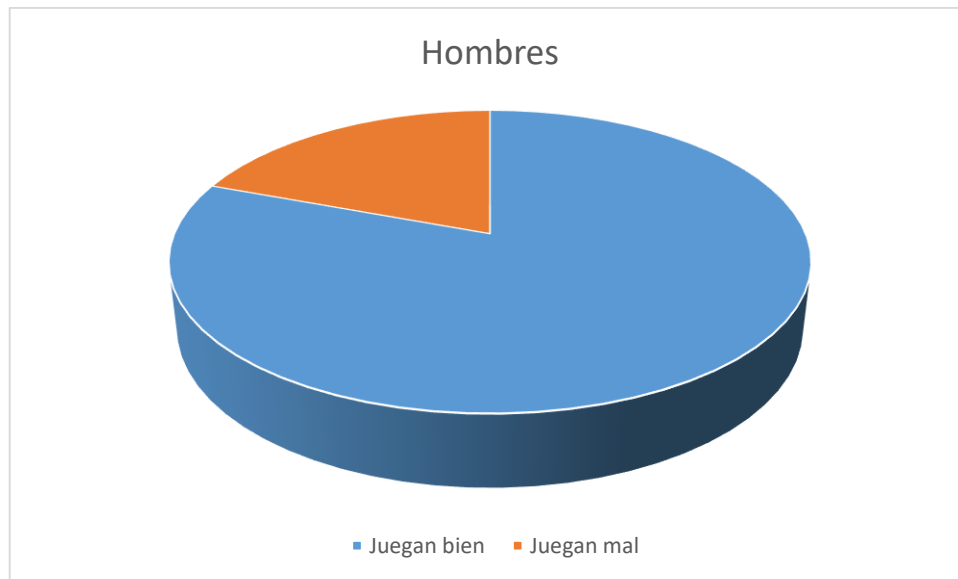


Figura 8.4. Gráfica de los hombres de 7-11 años a los que les gustan los juegos de acción. Fuente: Elaboración propia.

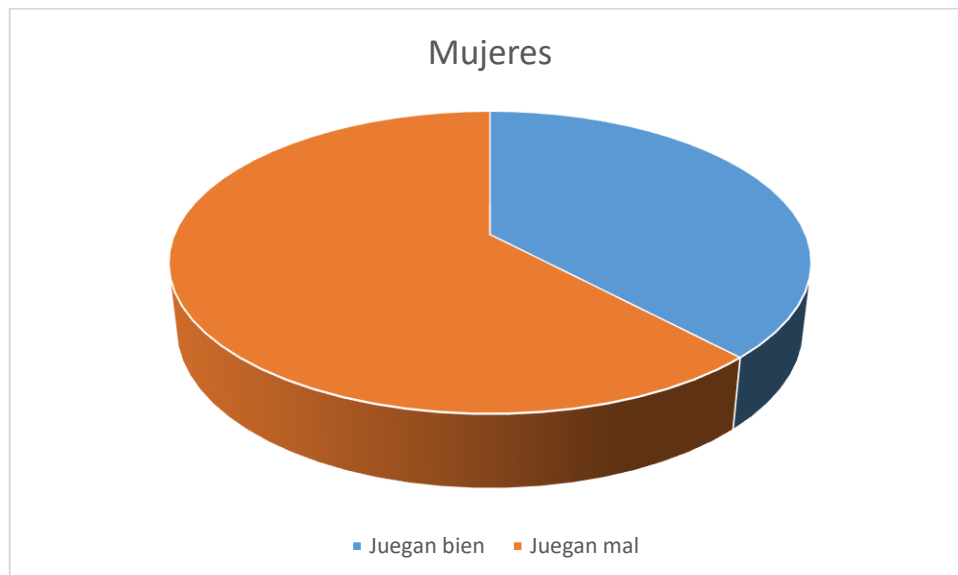


Figura 8.5. Gráfica de las mujeres de 7-11 años a las que les gustan los juegos de acción. Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar, la mayoría de usuarios de entre 7 y 11 años suelen divertirse jugando a juegos de acción.



*Figura 8.6. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 7-11 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.*



*Figura 8.7. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 7-11 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.*

Aunque les suelen gustar este tipo de juegos, a la mayoría de mujeres les suele resultar dificultoso aprender a controlarlos; sin embargo, los hombres usualmente aprenden bastante rápido a dominar estos juegos.

Juegos de lucha



Figura 8.8. Gráfica de los hombres de 7-11 años a los que les gustan los juegos de lucha. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.9. Gráfica de las mujeres de 7-11 años a las que les gustan los juegos de lucha. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a los juegos de lucha, a más del 50% de los hombres les gusta, mientras que en el caso de las mujeres, casi ninguna disfruta con estos videojuegos.

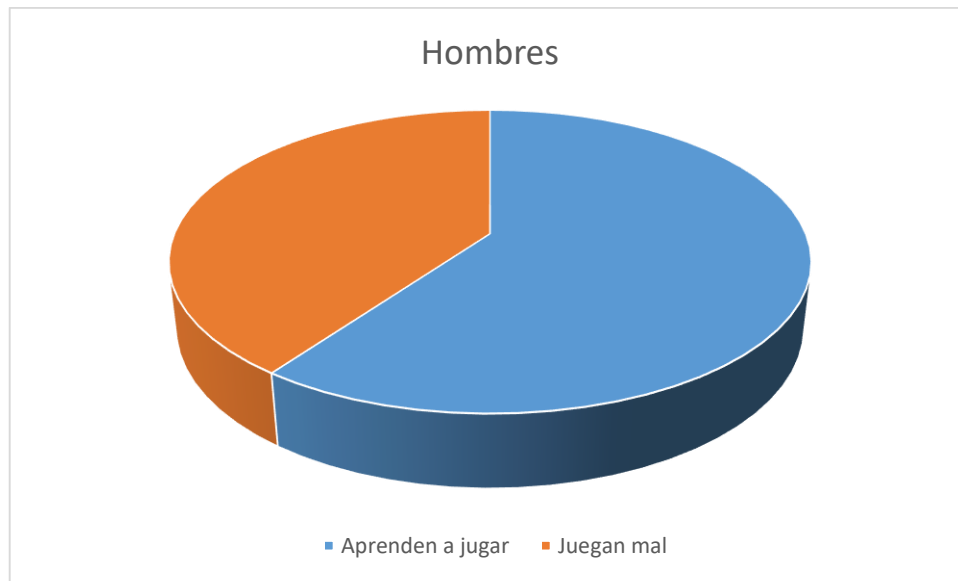


Figura 8.10. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 7-11 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

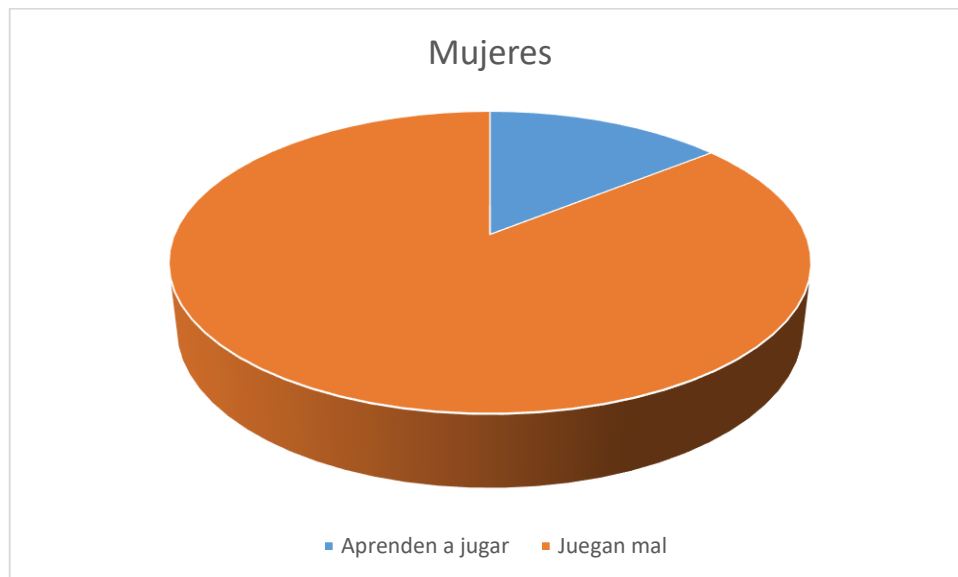


Figura 8.11. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 7-11 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

Estas gráficas sobre el manejo de los usuarios ante un juego de lucha concuerdan con los gustos: algo más del 50% de los hombres aprenden a jugar a este tipo de juegos, mientras que la gran mayoría de mujeres juegan mal a los mismos.

Juegos de plataformas



Figura 8.12. Gráfica de los hombres de 7-11 años a los que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.13. Gráfica de las mujeres de 7-11 años a las que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios en este rango de edad disfruta con estos videojuegos, disfrutando los hombres en mayor medida que las mujeres.

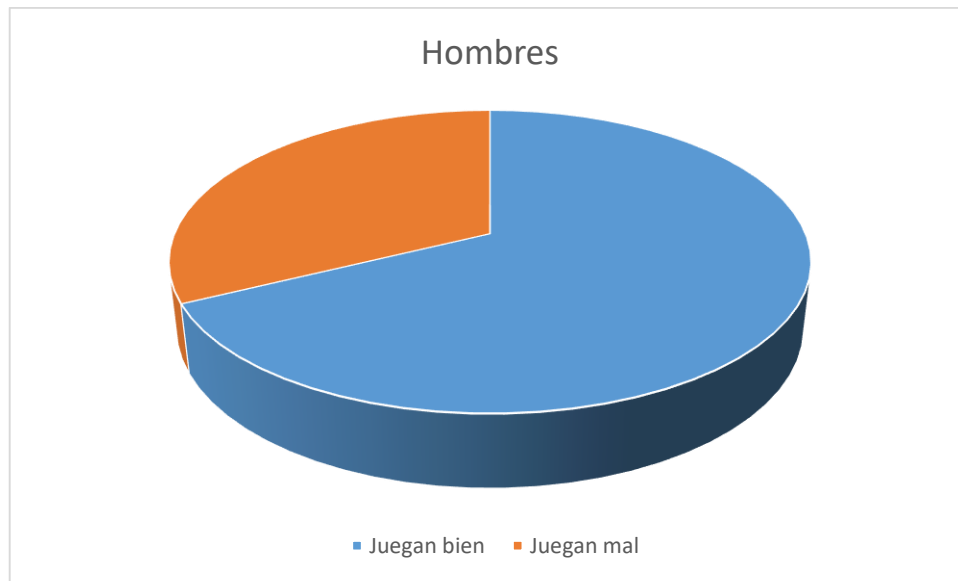


Figura 8.14. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 7-11 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

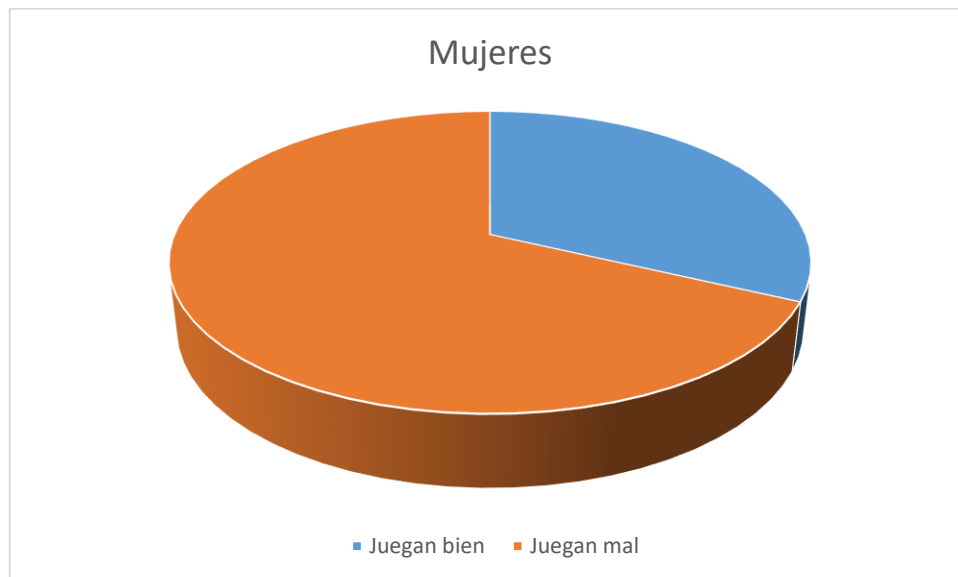


Figura 8.15. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 7-11 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

Aunque los juegos de plataformas les gusten mucho, a la hora de manejarlos no se les da tan bien. Poco más del 50% de los hombres juegan bien a estos juegos, mientras que la gran mayoría de mujeres no acaban de aclararse, debido al uso de un solo dedo a la hora de jugar.

Juegos RPG



Figura 8.16. Gráfica de los hombres de 7-11 años a los que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.17. Gráfica de las mujeres de 7-11 años a las que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.

En general, los RPG suelen gustar a ambos sexos, atrayendo más este género a las mujeres.

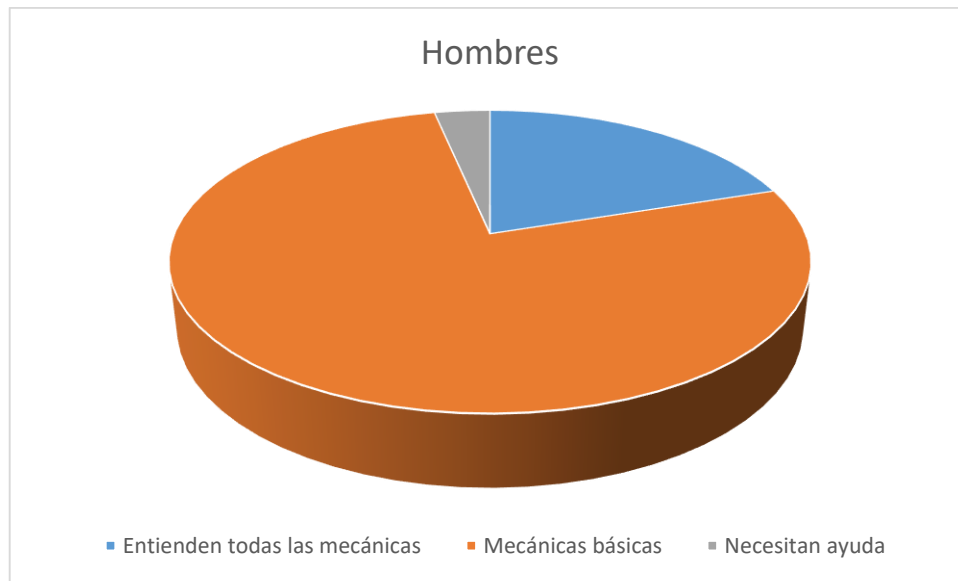


Figura 8.18. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 7-11 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

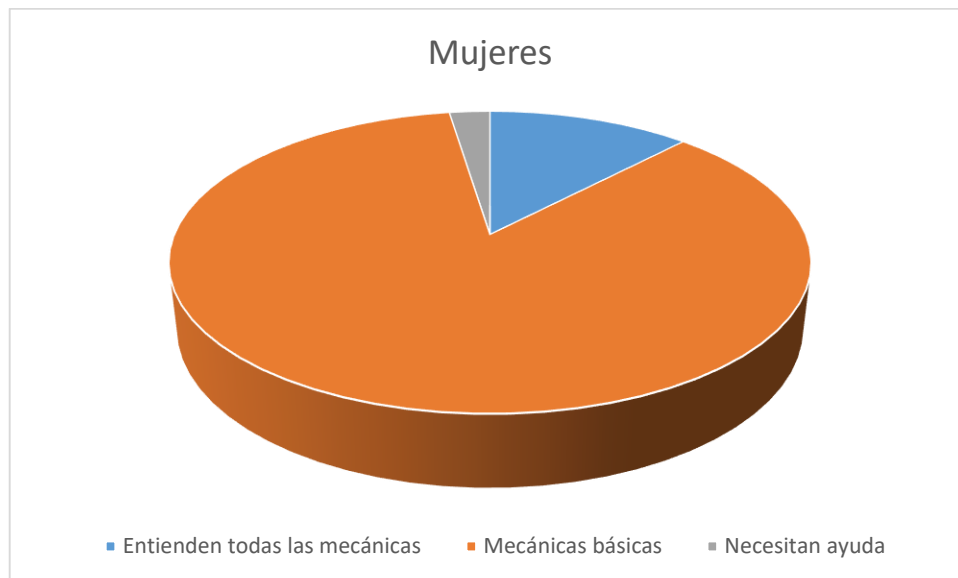


Figura 8.19. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 7-11 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios en este rango de edad entienden las mecánicas básicas fácilmente. Sin embargo, muy pocos llegan a dominar completamente estos juegos.

Juegos de carreras



Figura 8.20. Gráfica de los hombres de 7-11 años a los que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.21. Gráfica de las mujeres de 7-11 años a las que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

Ambos sexos suelen divertirse jugando a este tipo de videojuegos, notándose ligeramente un mayor agrado por parte de los varones.

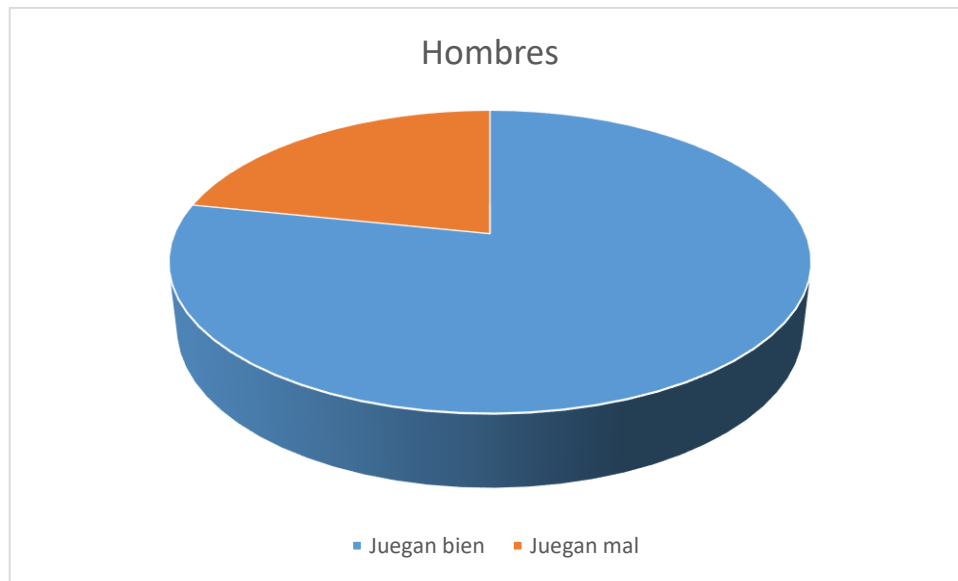


Figura 8.22. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 7-11 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

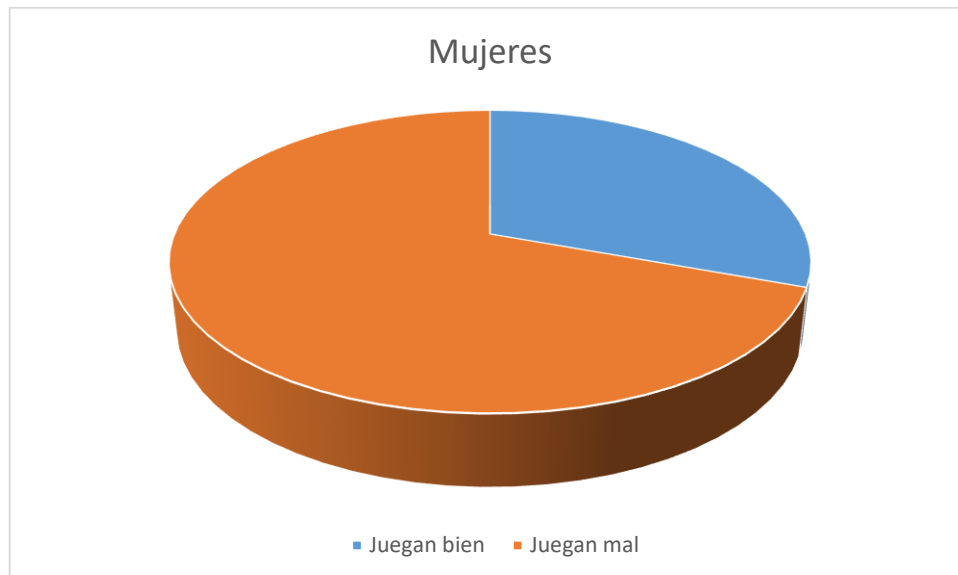


Figura 8.23. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 7-11 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

Mientras que a la mayoría de hombres les resulta bastante sencillo dominar este tipo de juegos, la mayoría de mujeres tienen dificultades a la hora de jugarlos, debido al hecho de que ellas están acostumbradas al uso del móvil, mientras que ellos tienden a utilizar más dedos a la hora de jugar.

Juegos *survival*



Figura 8.24. Gráfica de los hombres de 7-11 años a los que les gustan los juegos *survival*. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.25. Gráfica de las mujeres de 7-11 años a las que les gustan los juegos *survival*. Fuente: Elaboración propia.

Podemos comprobar que la mayoría de usuarios a estas edades no suelen disfrutar jugando juegos *survival*, ya que resultan demasiado complejos para ellos.

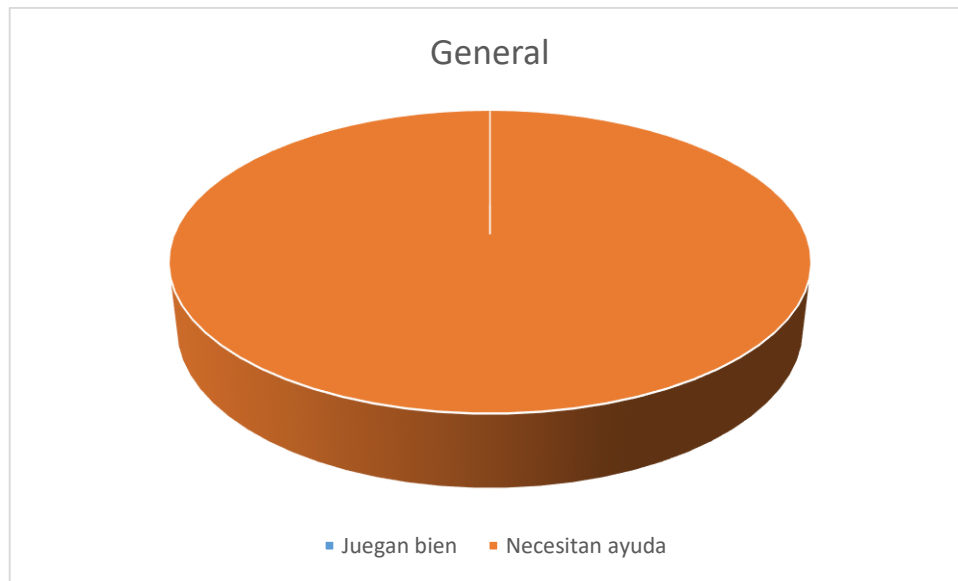


Figura 8.26. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 7-11 años ante un survival.

Fuente: Elaboración propia.

Esta gráfica coincide bastante bien con la de los gustos por este tipo de juegos: no se les suele dar bien los *survival*, ya que este tipo de juegos requiere de muchos controles y suele tener diversas mecánicas que pueden resultar difíciles de entender.

Juegos de puzles



Figura 8.27. Gráfica de los hombres de 7-11 años a los que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.28. Gráfica de las mujeres de 7-11 años a las que les gustan los juegos de puzles. Fuente: Elaboración propia.

Tanto hombres como a mujeres de estas edades suelen disfrutar con un juego de puzles, notándose que a ellas les suelen gustar más.

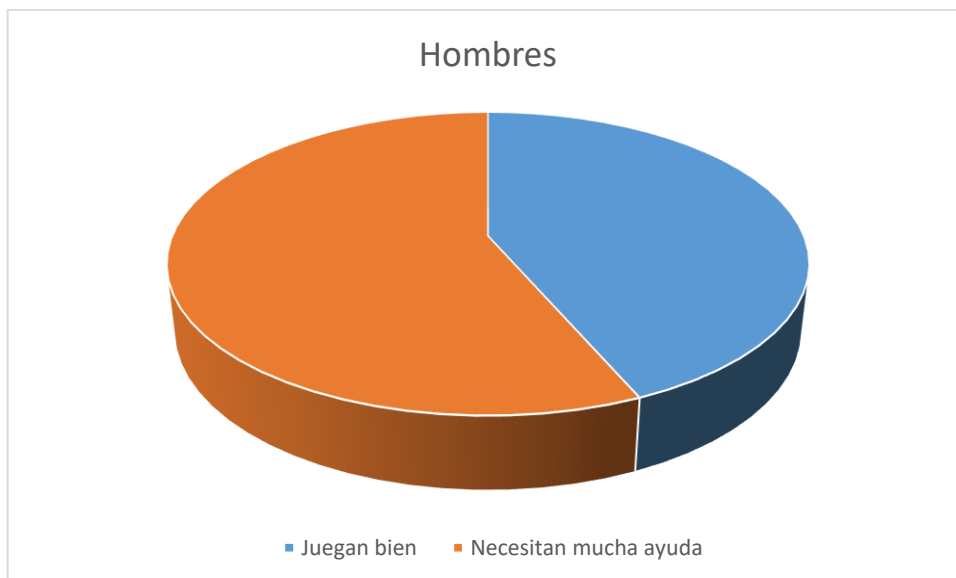


Figura 8.29. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 7-11 años ante un juego de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

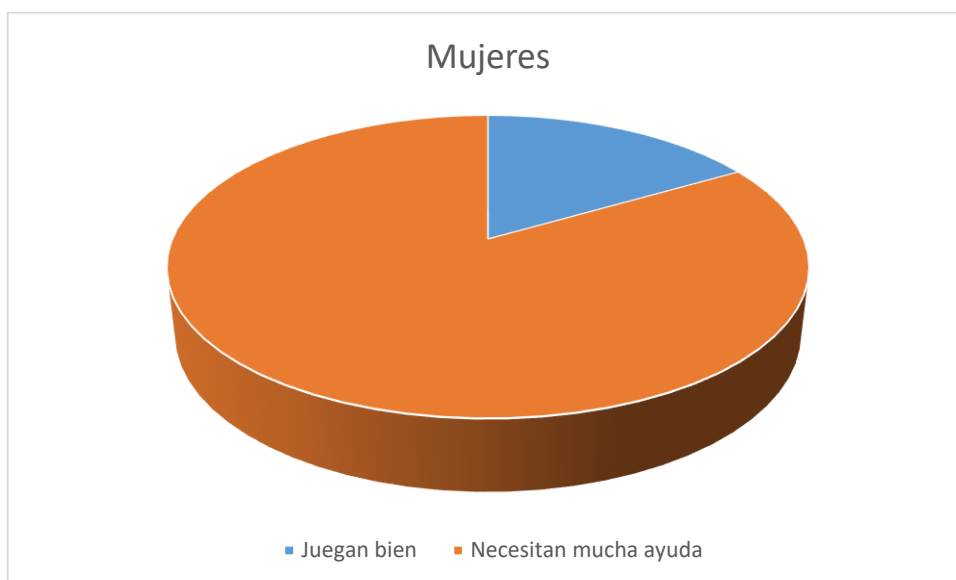


Figura 8.30. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 7-11 años ante un juego de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

Aunque estos juegos les gusten, siguen requiriendo de mucha ayuda para resolver los rompecabezas, siendo los hombres ligeramente más ágiles a la hora de resolverlos.

Juegos *shooter*

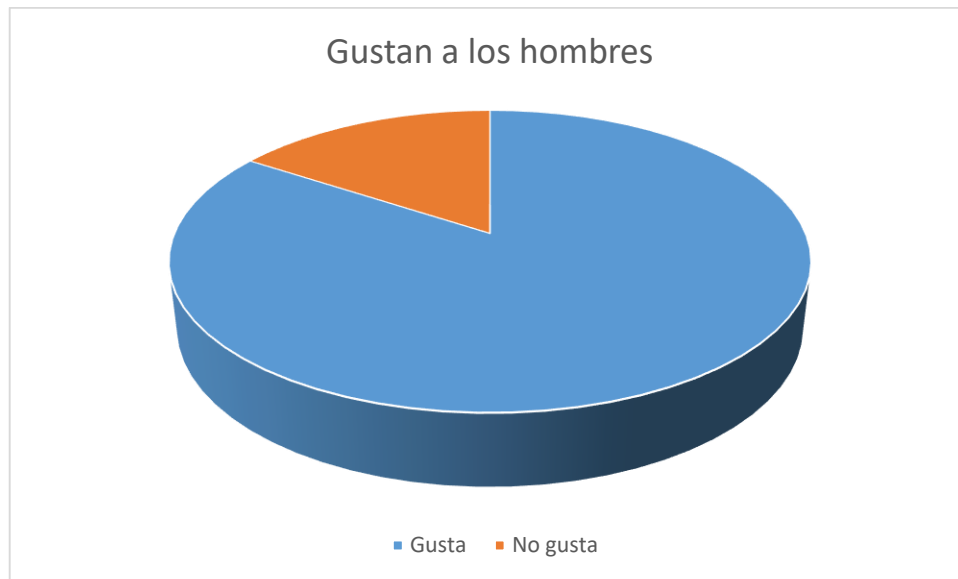


Figura 8.31. Gráfica de los hombres de 7-11 años a los que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.32. Gráfica de las mujeres de 7-11 años a las que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.

La gran mayoría disfrutan jugando a *shooters* a esta edad, gustándoles ligeramente más a los hombres.

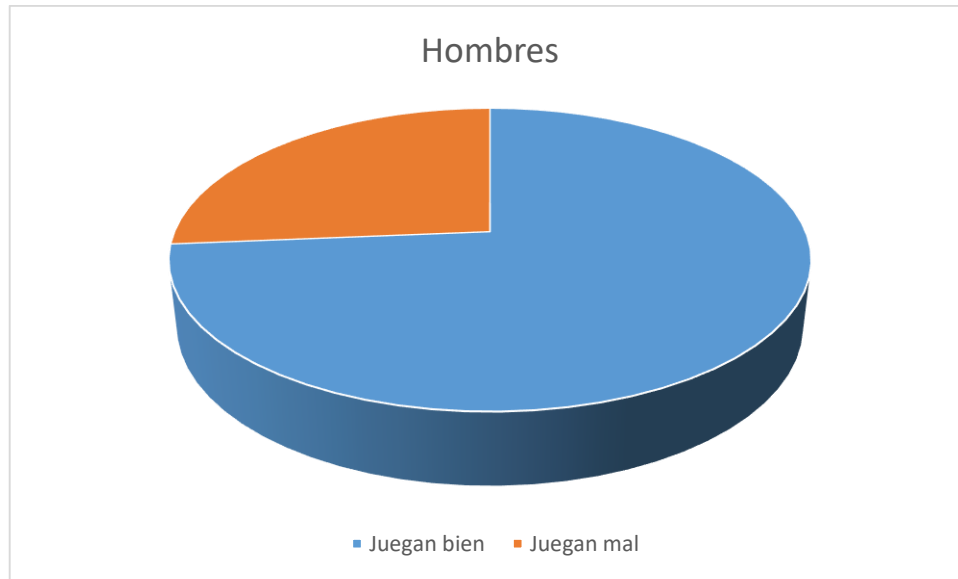


Figura 8.33. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 7-11 años ante un shooter. Fuente: Elaboración propia.

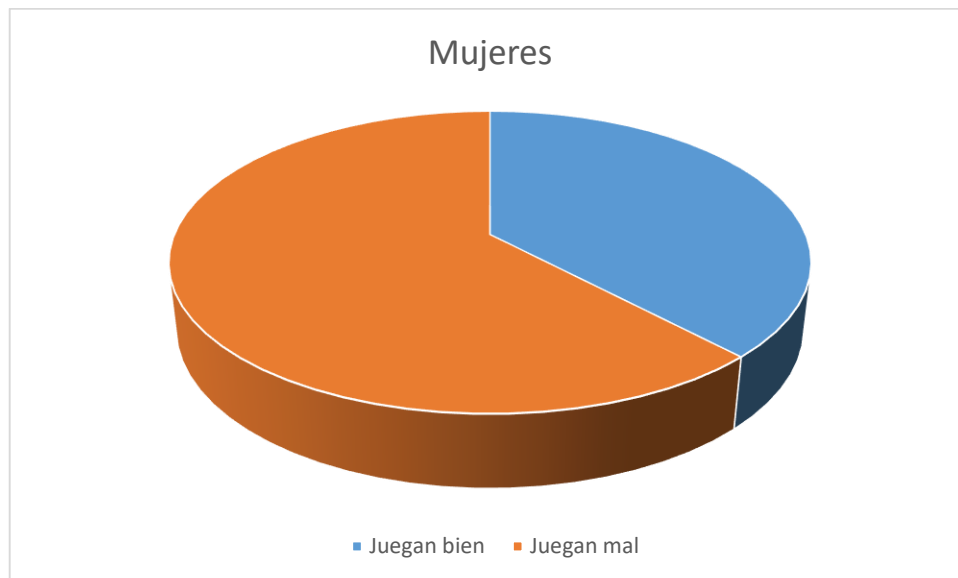


Figura 8.34. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 7-11 años ante un shooter. Fuente: Elaboración propia.

Los hombres suelen tener bastante facilidad para dominar estos juegos, sin embargo, a más del 50% de las mujeres les resulta más laborioso controlar bien un shooter.

8.2.2. Adolescentes 12-15 años

Juegos de acción



*Figura 8.35. Gráfica de los usuarios de 12-15 años a los que les gustan los juegos de acción.
Fuente: Elaboración propia.*

Como podemos observar en las gráficas, a todos los usuarios en estas edades suelen gustarles los videojuegos de acción.

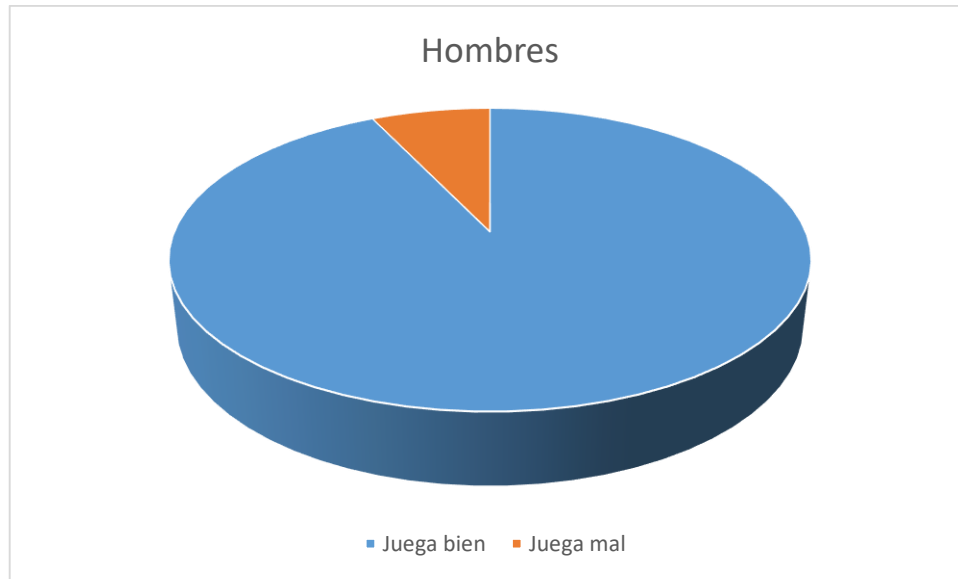


Figura 8.36. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 12-15 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.37. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 12-15 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

A estas edades pasa lo mismo que con los niños de 7 a 11 años: a la gran mayoría de hombres se les dan bien este tipo de juegos, mientras que la mayoría de mujeres tienen dificultades a la hora de dominarlos.

Juegos de lucha

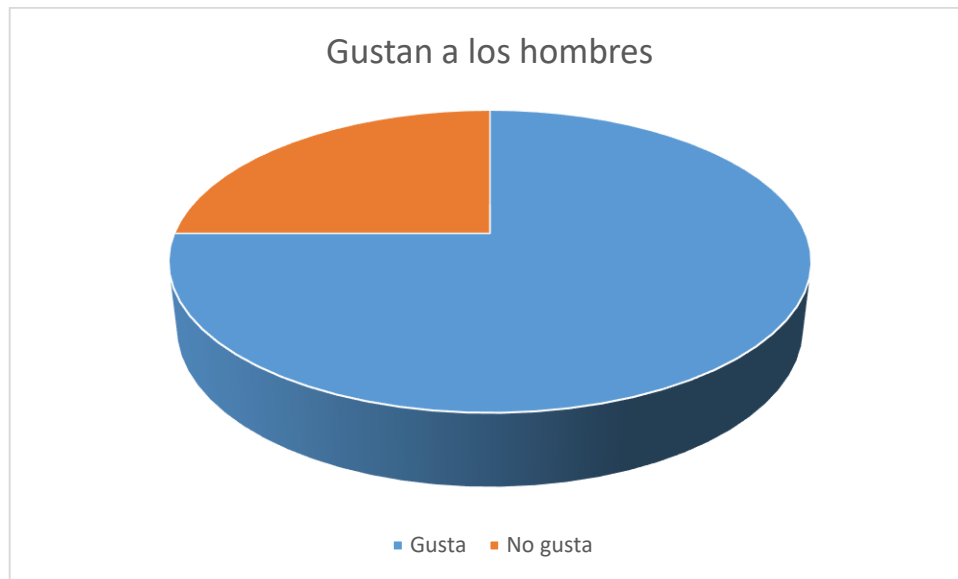


Figura 8.38. Gráfica de los hombres de 12-15 años a los que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.39. Gráfica de las mujeres de 12-15 años a las que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

A la mayoría de usuarios les gusta este género, disfrutando los hombres ligeramente más que las mujeres jugando a videojuegos de lucha.

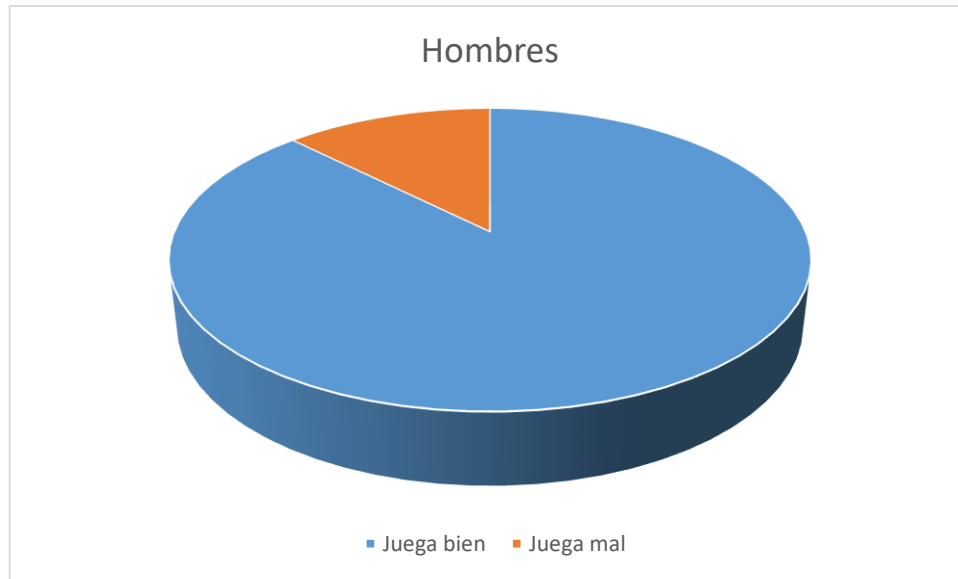


Figura 8.40. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 12-15 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

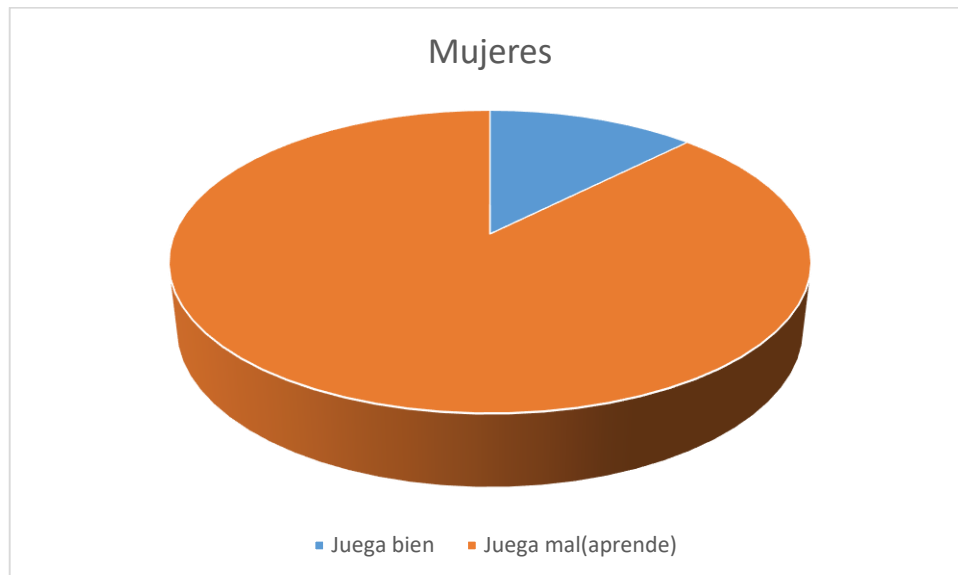


Figura 8.41. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 12-15 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

Mientras que la mayoría de hombres suelen dominar los juegos de lucha, a las mujeres les ocurre todo lo contrario: la mayoría suelen tener dificultades para aprender todos los controles del juego, aunque usualmente acaban aprendiendo los controles básicos.

Juegos de plataformas



Figura 8.42. Gráfica de los hombres de 12-15 años a los que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.43. Gráfica de las mujeres de 12-15 años a las que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

Casi todos los usuarios de esta edad disfrutan jugando a este género de videojuegos.

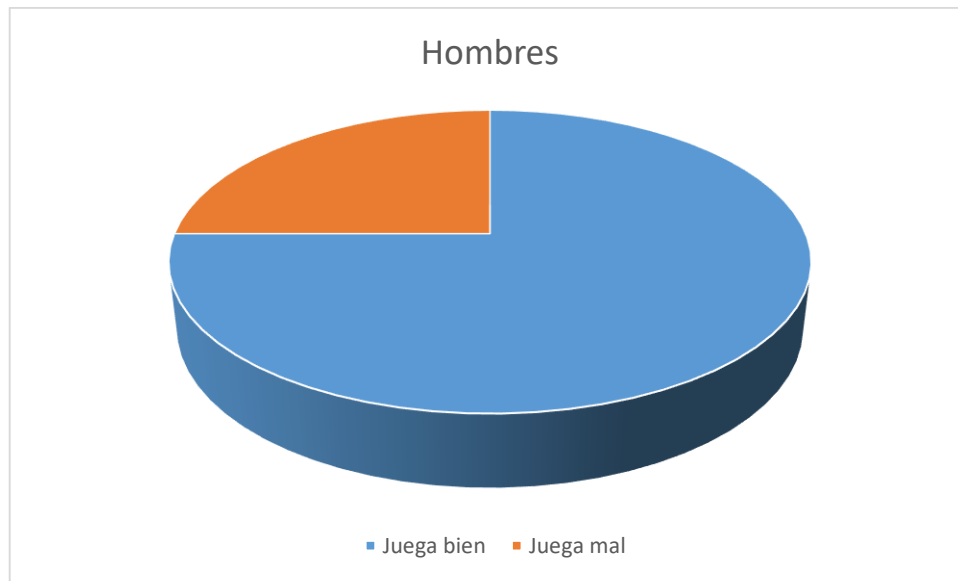


Figura 8.44. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 12-15 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

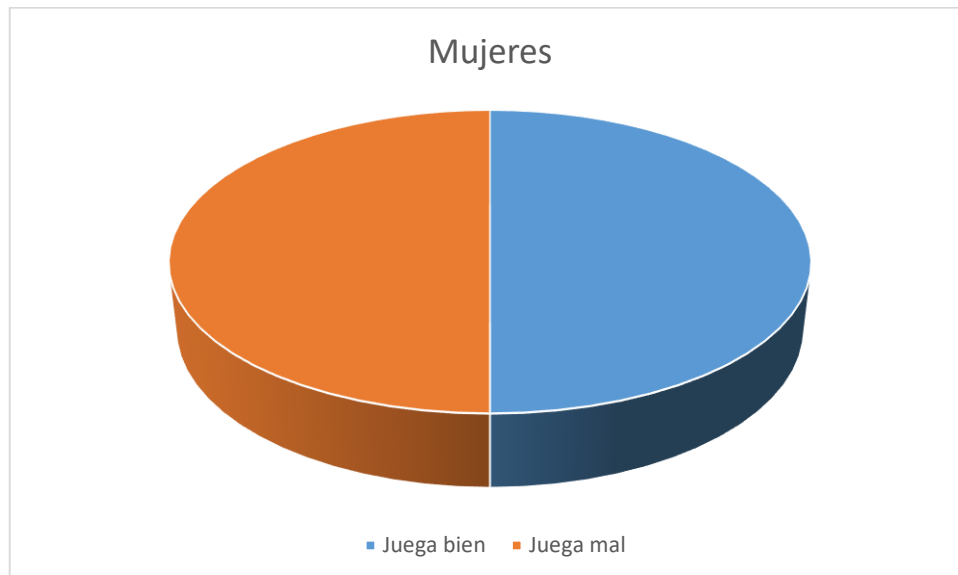


Figura 8.45. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 12-15 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de hombres dominan este tipo de juegos, sin embargo, en el caso de las mujeres, solo el 50% llega a dominar en poco tiempo los controles de estos videojuegos.

Juegos RPG



Figura 8.46. Gráfica de los hombres de 12-15 años a los que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.47. Gráfica de las mujeres de 12-15 años a las que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.

A la mayoría de hombres les gustan los RPG, mientras que la mayoría de mujeres no terminan de disfrutar de estos juegos.

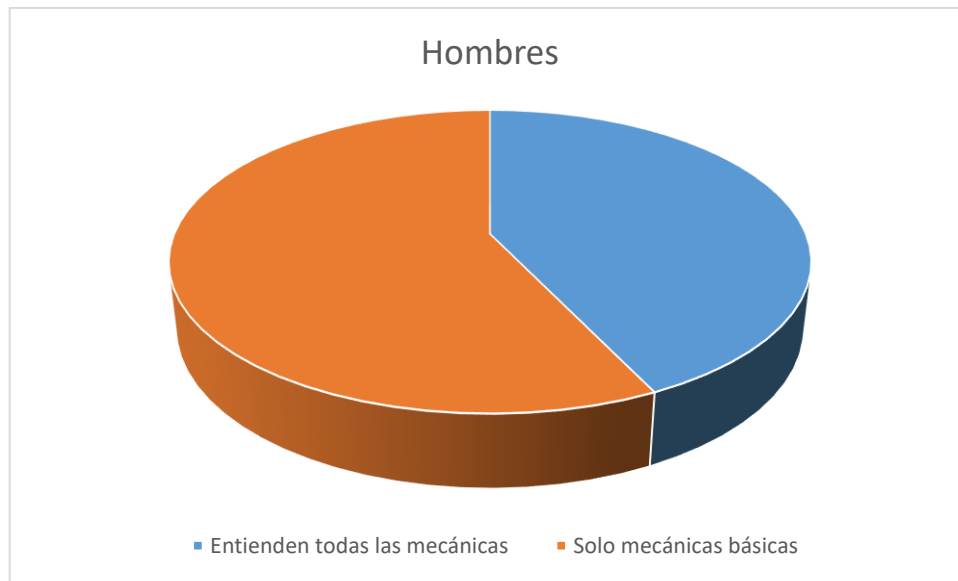


Figura 8.48. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 12-16 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

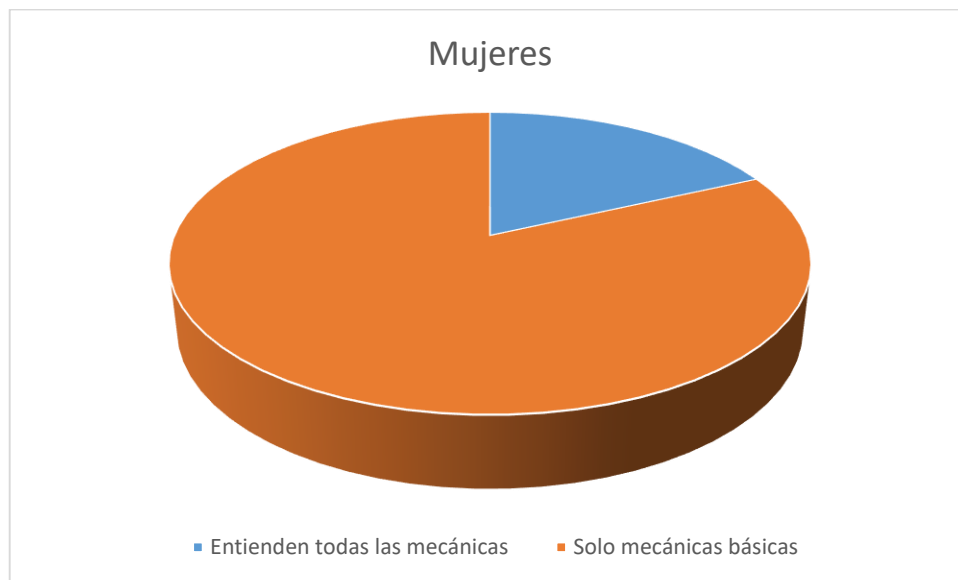


Figura 8.49. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 12-16 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

A la mayoría de usuarios les cuesta entender todas las mecánicas de los RPG, aunque les resulta más fácil a los hombres que a las mujeres. Sin embargo, no les resulta demasiado difícil dominar las mecánicas básicas de este género.

Juegos de carreras



Figura 8.50. Gráfica de los hombres de 12-15 años a los que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.51. Gráfica de las mujeres de 12-15 años a las que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios suelen divertirse con estos juegos, aunque sigue habiendo un número importante de usuarios que no acaban de disfrutar con juegos de carreras (sobre el 30%).

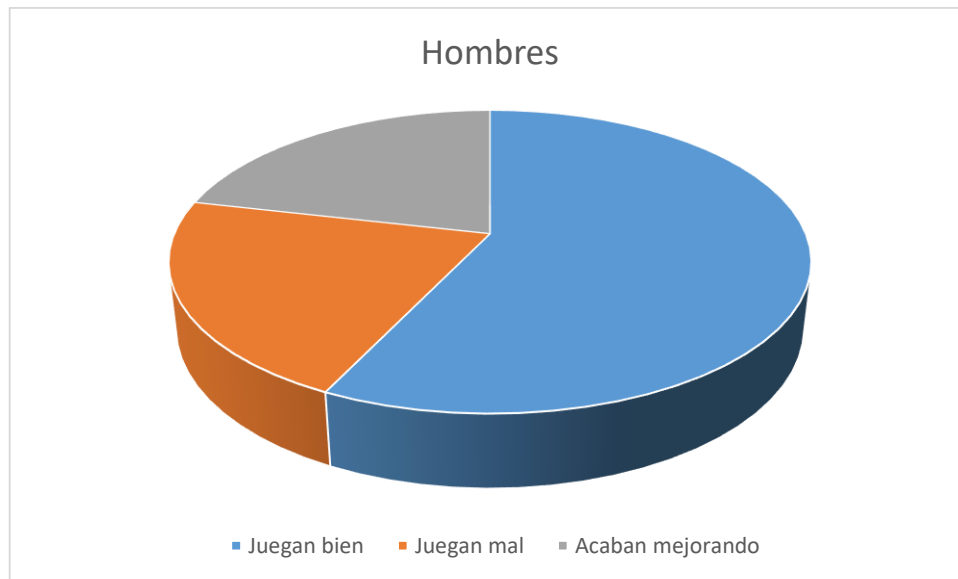


Figura 8.52. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 12-15 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

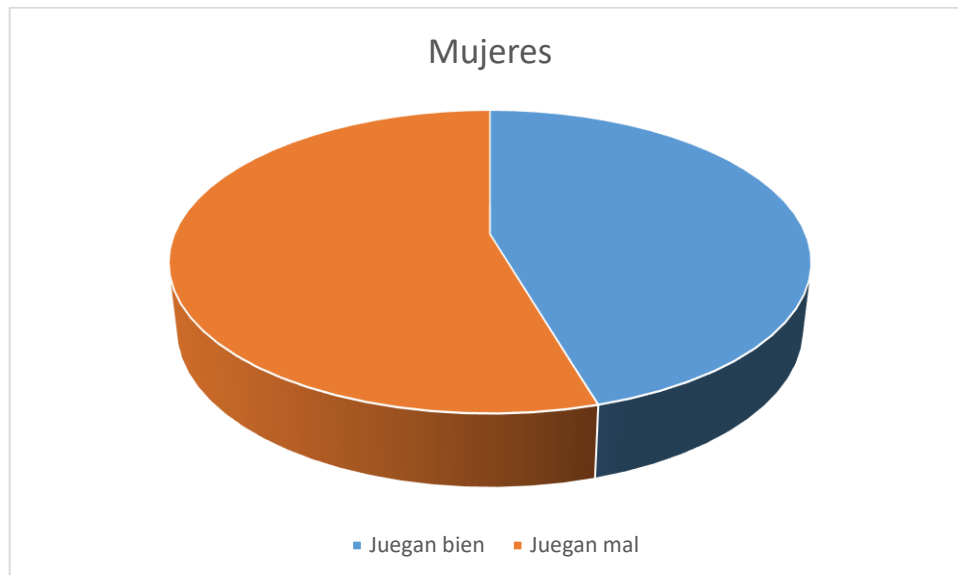


Figura 8.53. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 12-15 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

A más de la mitad de los hombres les resulta sencillo controlar estos juegos, unos pocos acaban aprendiendo a controlar las mecánicas más básicas, y otros tantos no consiguen dominarlo, mientras que más del 50% de las mujeres no aprenden a dominarlos.

Juegos *survival*



Figura 8.54. Gráfica de los hombres de 12-15 años a los que les gustan los juegos *survival*.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.55. Gráfica de las mujeres de 12-15 años a las que les gustan los juegos *survival*.
Fuente: Elaboración propia.

Mientras que el 50% de los hombres disfrutan con este género, solo cerca del 25% de las mujeres disfrutan de los *survival*.

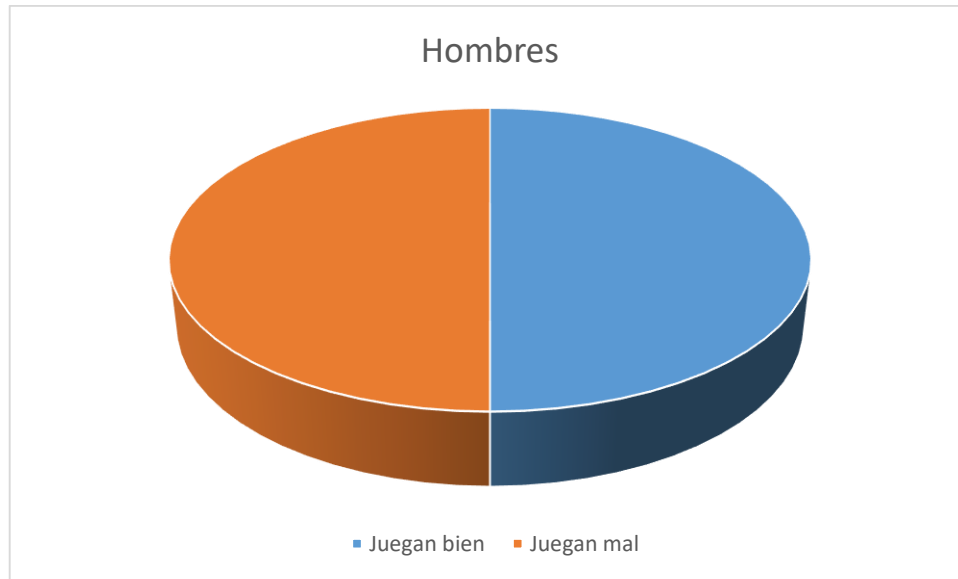


Figura 8.56. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 12-15 años ante un survival.
Fuente: Elaboración propia.

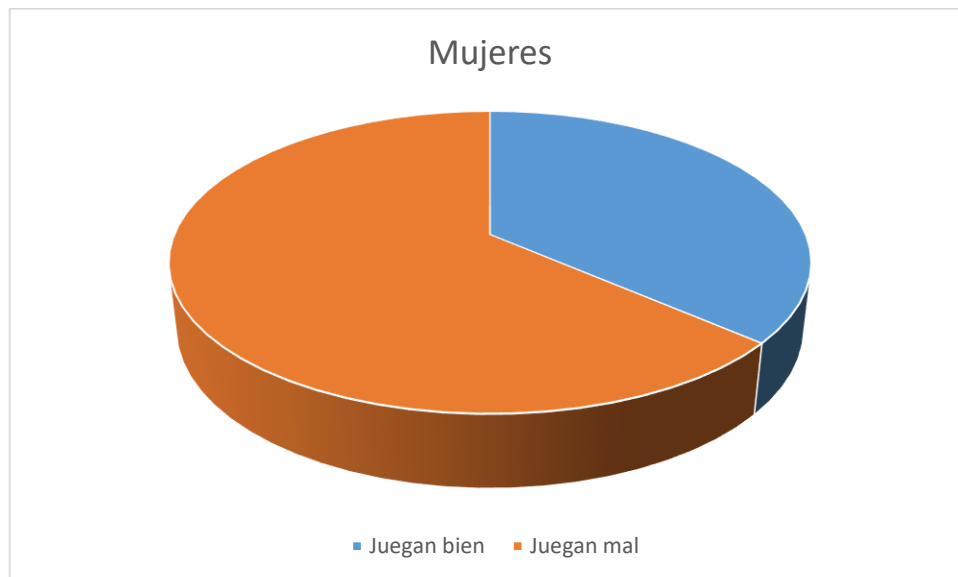


Figura 8.57. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 12-15 años ante un survival.
Fuente: Elaboración propia.

Los mismos hombres a los que les gustaba el juego, acabaron jugando bien a estos juegos. Las mujeres, sin embargo, dominaron el juego sobre un 35% de las que realizaron el testeó.

Juegos de puzles

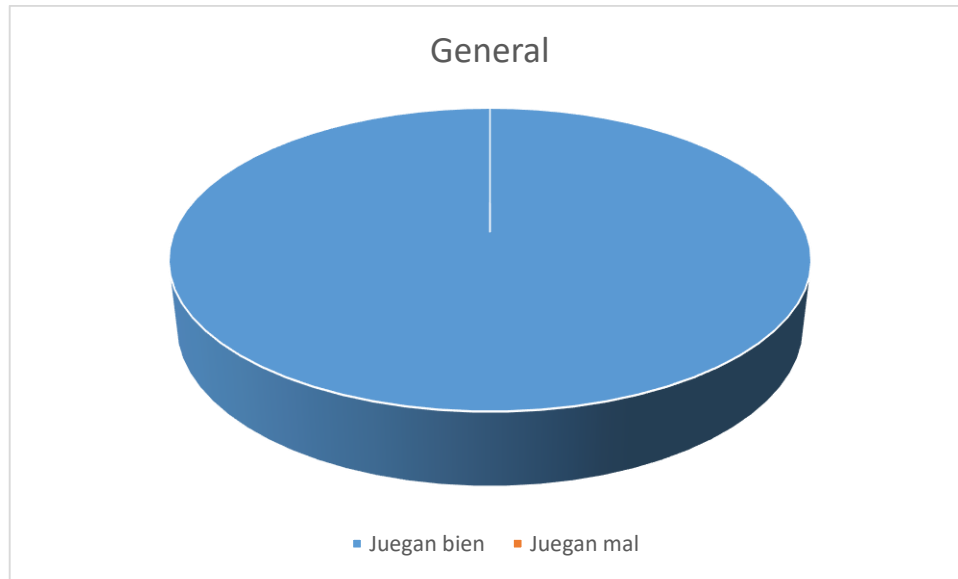


Figura 8.58. Gráfica de los hombres de 12-15 años a los que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.59. Gráfica de las mujeres de 12-15 años a las que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios disfrutaban resolviendo los rompecabezas de los juegos de puzles, gustándoles ligeramente más a las mujeres.



*Figura 8.60. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 12-15 años ante un juego de puzzles.
Fuente: Elaboración propia.*

Todos los usuarios suelen dominar perfectamente estos juegos, resolviendo con agilidad los rompecabezas que se les presentan y entendiendo las mecánicas a la perfección.

Juegos shooter



Figura 8.61. Gráfica de los hombres de 12-15 años a los que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.62. Gráfica de las mujeres de 12-15 años a las que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.

La gran mayoría de usuarios disfrutan con estos juegos, tanto hombres como mujeres por igual.

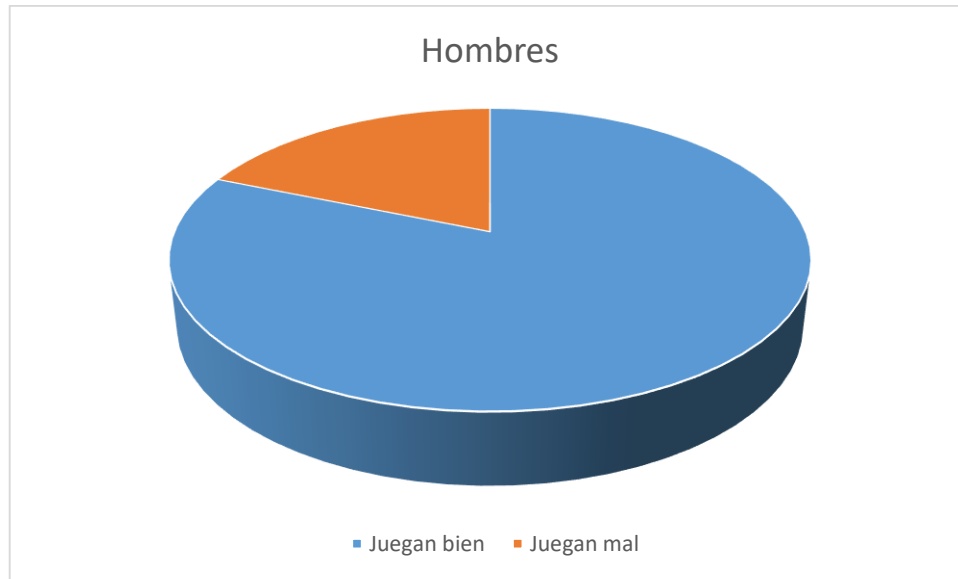


Figura 8.63. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 12-15 años ante un shooter.
Fuente: Elaboración propia.

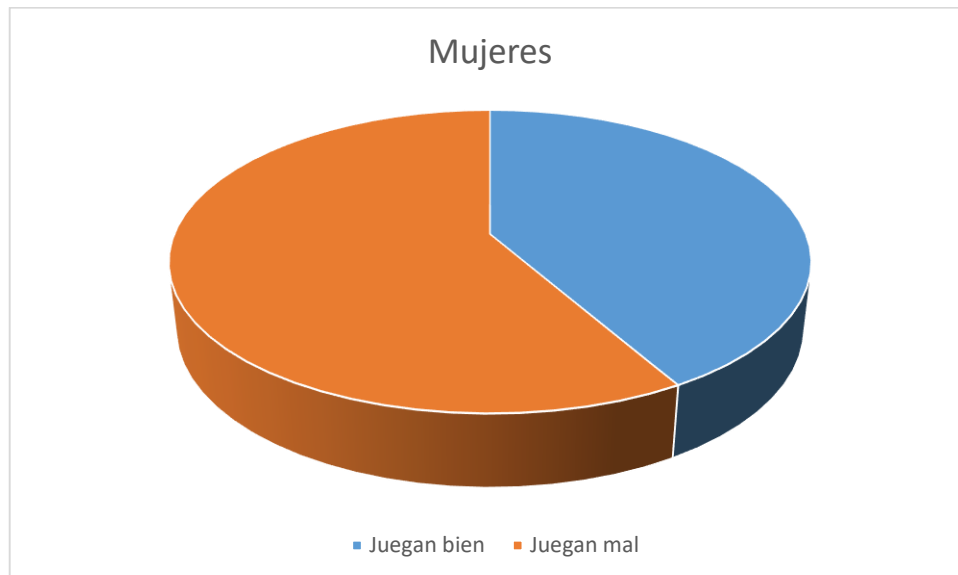


Figura 8.64. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 12-15 años ante un shooter. Fuente: Elaboración propia.

Mientras que la mayoría de hombres no suelen tener mucha dificultad a la hora de dominar los controles de estos juegos, menos de la mitad de las mujeres consiguen controlarlos a la perfección.

8.2.3. Adolescentes 16-19 años

Juegos de acción



*Figura 8.65. Gráfica de los usuarios de 16-19 años a los que les gustan los juegos de acción.
Fuente: Elaboración propia.*

En esta gráfica podemos ver que los usuarios suelen divertirse jugando a juegos de acción cuando tienen de 16 a 19 años.

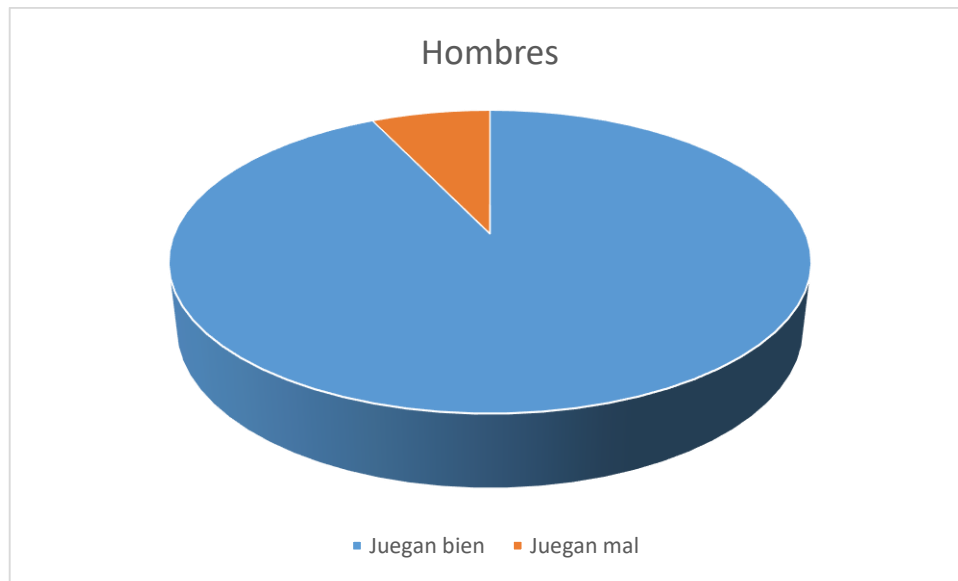


Figura 8.66. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 16-19 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

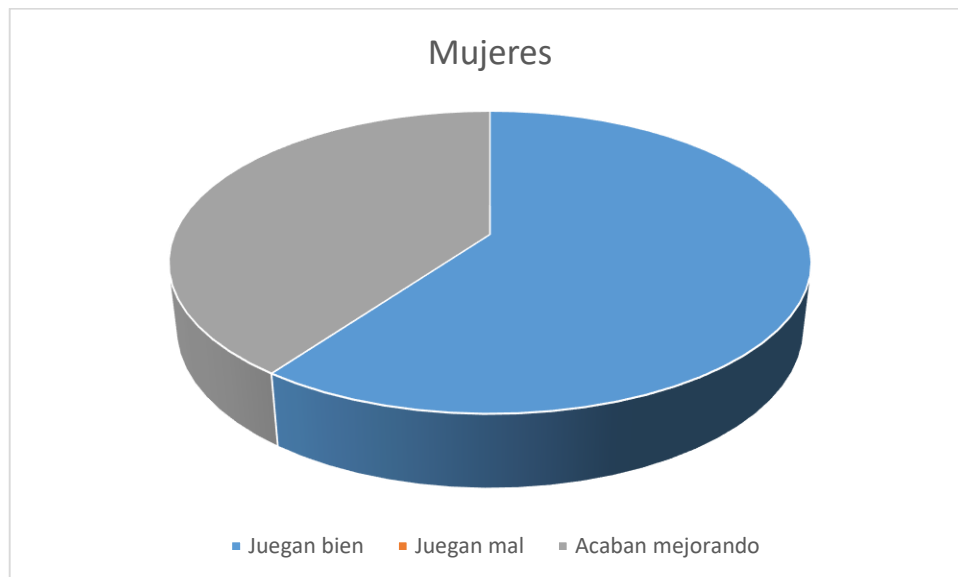


Figura 8.67. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 16-19 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios suelen tener facilidades para aprender a controlar estos juegos, con una probabilidad mayor en los hombres, aunque las otras mujeres acaban aprendiendo según van jugando.

Juegos de lucha



Figura 8.68. Gráfica de los hombres de 16-19 años a los que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.69. Gráfica de las mujeres de 16-19 años a las que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de hombres disfrutan con este género de videojuegos, todo lo contrario que las mujeres, que solo les gusta al 40% de las mismas.

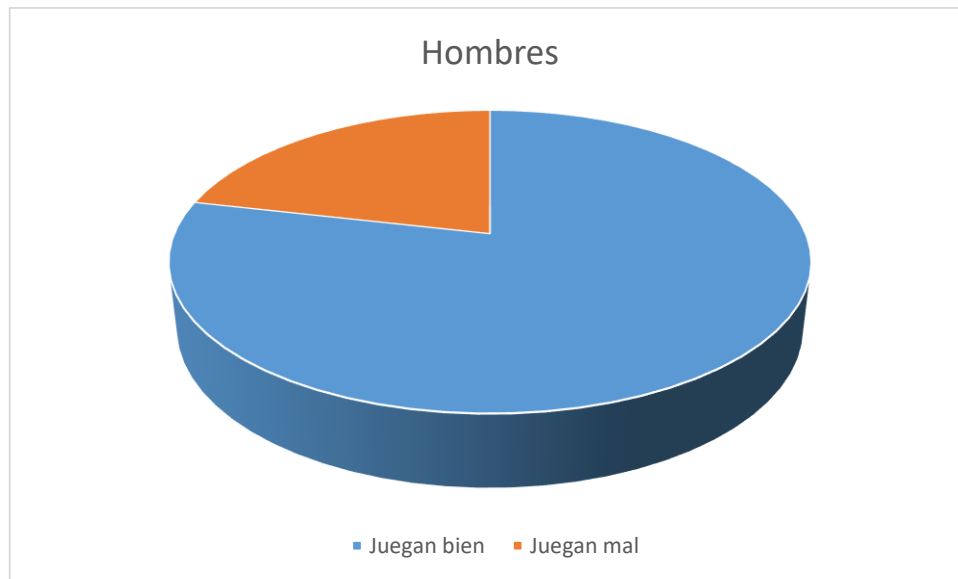


Figura 8.70. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 16-19 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

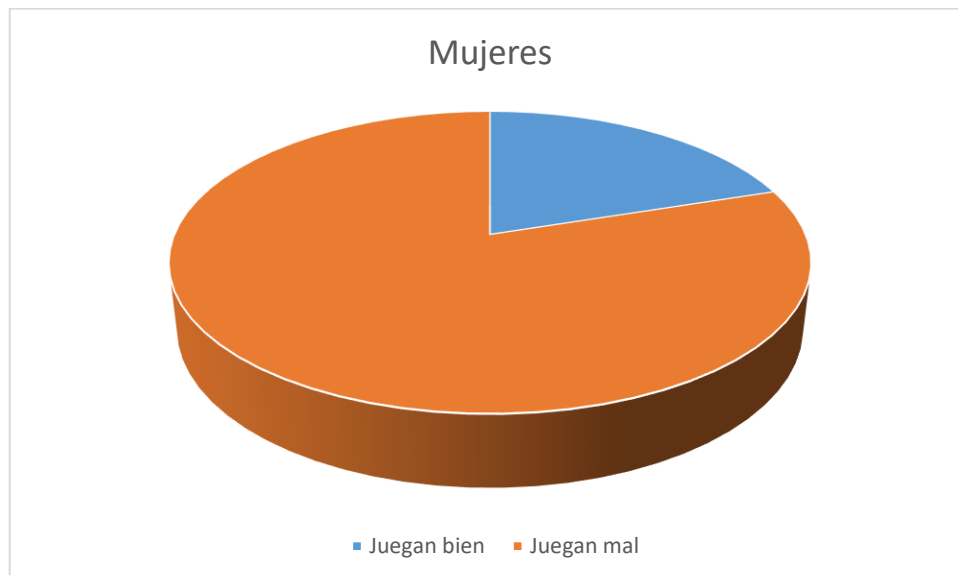


Figura 8.71. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 16-19 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

El manejo de los usuarios en este género se asemeja a su gusto por los mismos: mientras que la gran mayoría de hombres no tienen dificultades a la hora de jugarlos, la gran mayoría de mujeres no llegan a dominarlos.

Juegos de plataformas

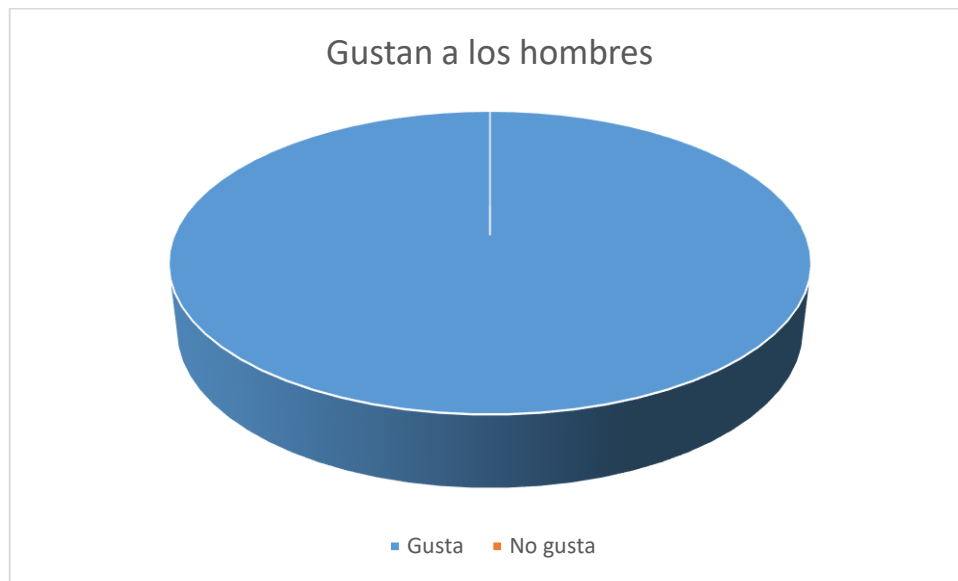


Figura 8.72. Gráfica de los hombres de 16-19 años a los que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.73. Gráfica de las mujeres de 16-19 años a las que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios disfrutan estos juegos, gustando mucho más a los hombres, ya que solo sobre el 60% de las mujeres disfrutan realmente de los juegos de plataformas.

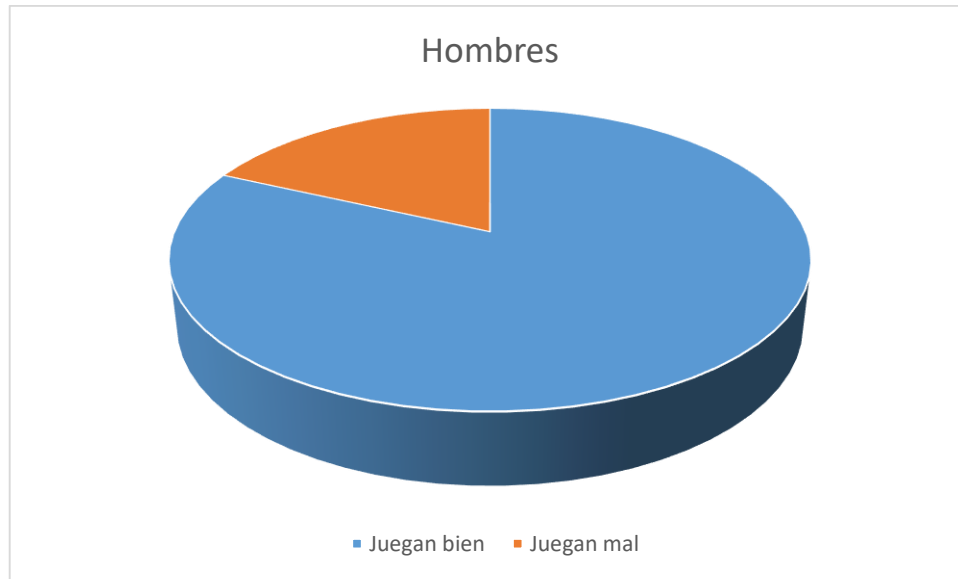


Figura 8.74. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 16-19 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

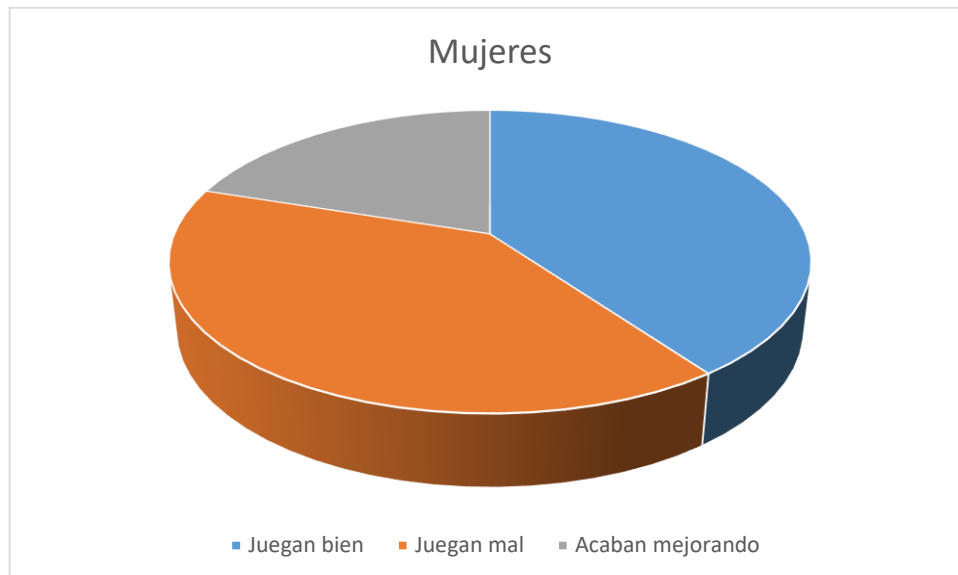


Figura 8.75. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 16-19 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de hombres tienen un gran manejo en los juegos de plataformas, mientras que pocas mujeres juegan bien y muy pocas acaban mejorando según avanzan en el juego.

Juegos RPG



Figura 8.76. Gráfica de los hombres de 16-19 años a los que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.77. Gráfica de las mujeres de 16-19 años a las que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.

En general, los RPG no suelen gustar demasiado a los usuarios en este rango de edad.

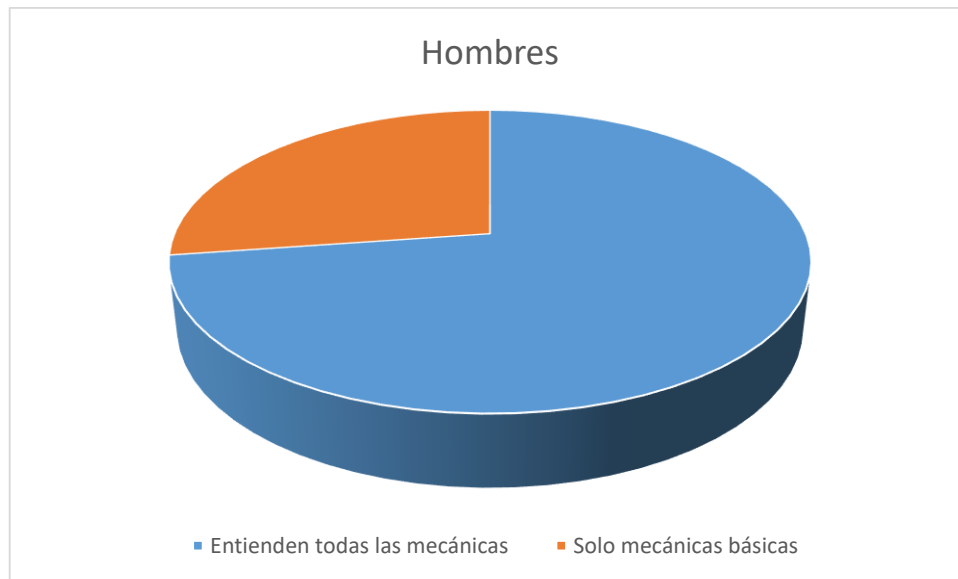


Figura 8.78. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 16-19 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

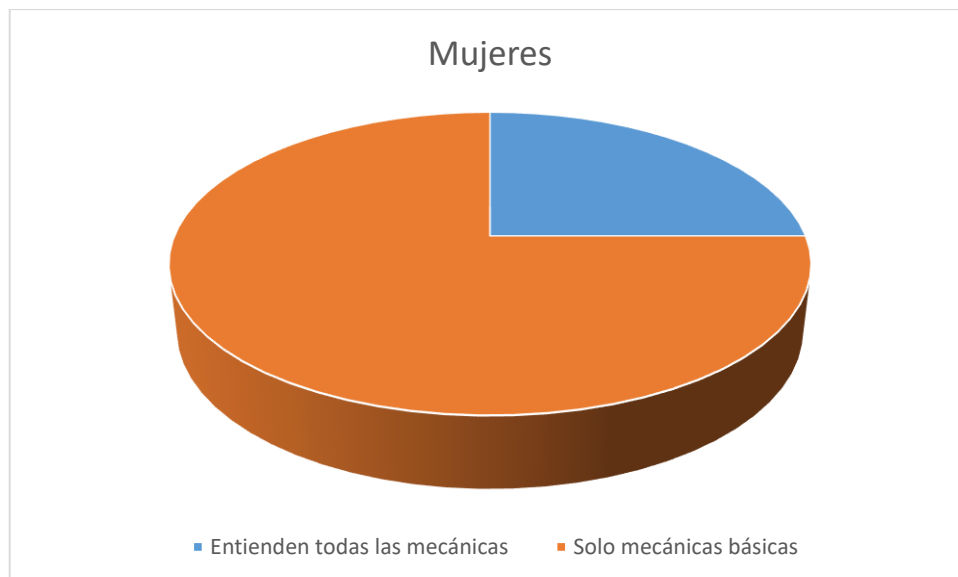


Figura 8.79. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 16-19 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

Mientras que la mayoría de hombres suelen entender todas las mecánicas, la mayoría de mujeres solo entiendes las mecánicas básicas de los RPG.

Juegos de carreras



Figura 8.80. Gráfica de los hombres de 16-19 años a los que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.81. Gráfica de las mujeres de 16-19 años a las que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

Todos los usuarios suelen disfrutar jugando a videojuegos de carreras.

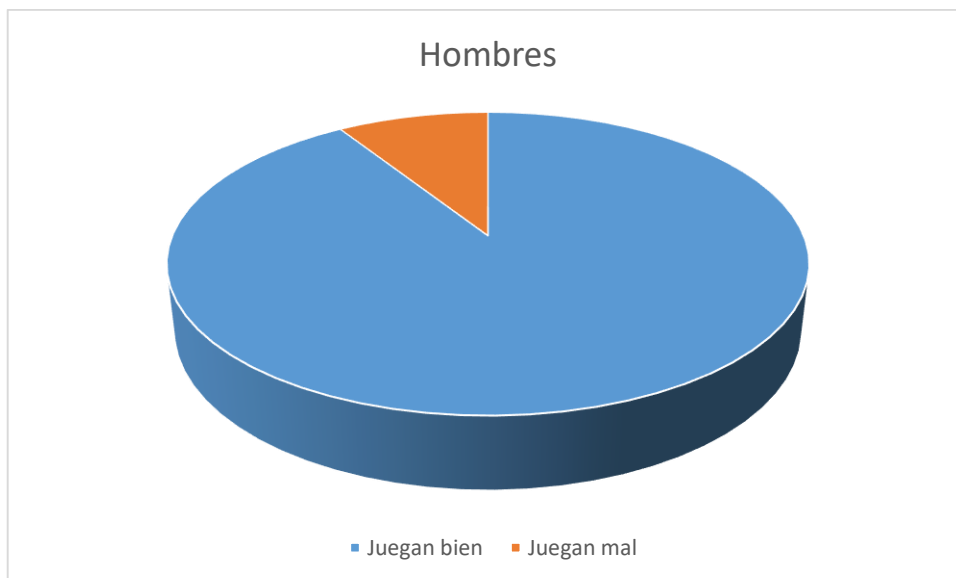


Figura 8.82. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 16-19 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

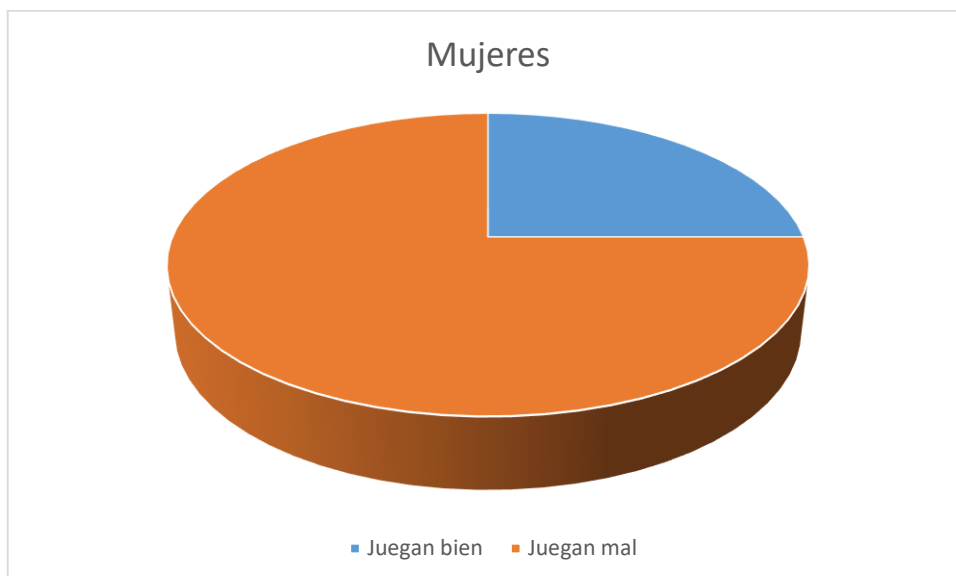


Figura 8.83. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 16-19 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

Aunque a todos les suelen gustar, solo los hombres suelen tener facilidades jugando a estos videojuegos, mientras que las mujeres suelen tener muchas dificultades y se lían con los controles.

Juegos *survival*



Figura 8.84. Gráfica de los hombres de 16-19 años a los que les gustan los juegos *survival*.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.85. Gráfica de las mujeres de 16-19 años a las que les gustan los juegos *survival*.
Fuente: Elaboración propia.

En las gráficas podemos observar que la mayoría de usuarios disfrutan jugando a los *survival*.

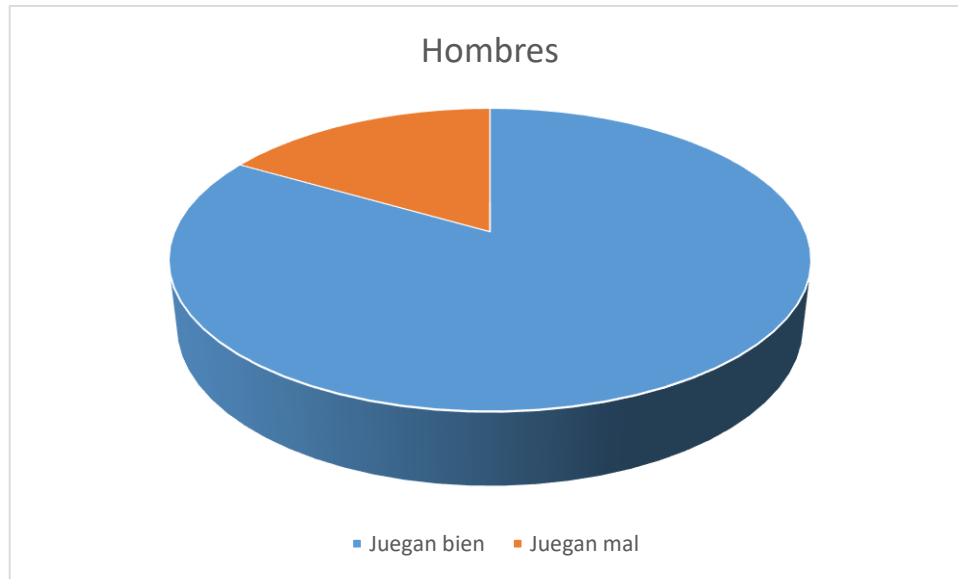


Figura 8.86. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 16-19 años ante un survival.
Fuente: Elaboración propia.

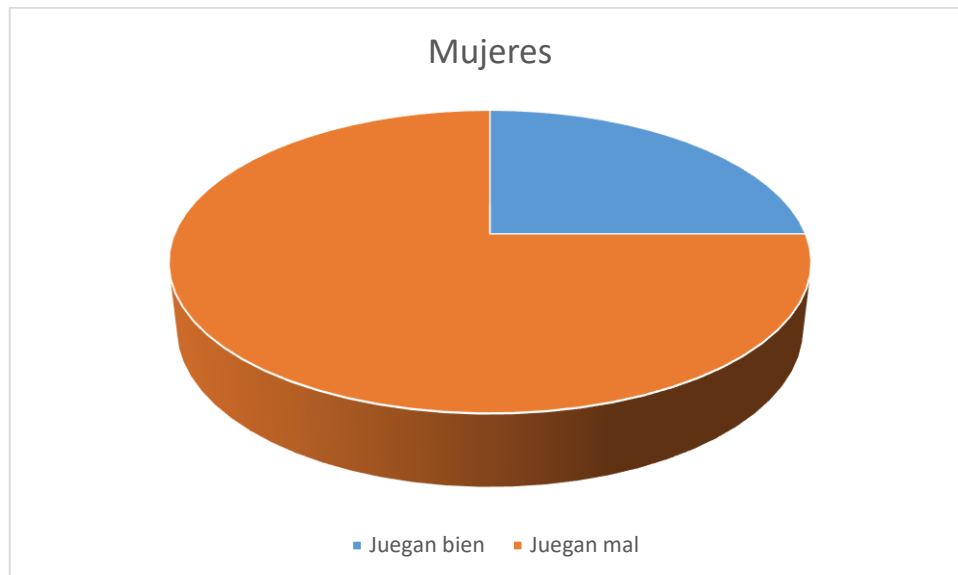


Figura 8.87. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 16-19 años ante un survival.
Fuente: Elaboración propia.

Vuelve a ocurrir en estos juegos que, mientras que la mayoría de hombres dominan bastante bien los *survival*, la mayoría de mujeres no controlan bien estos videojuegos.

Juegos de puzles

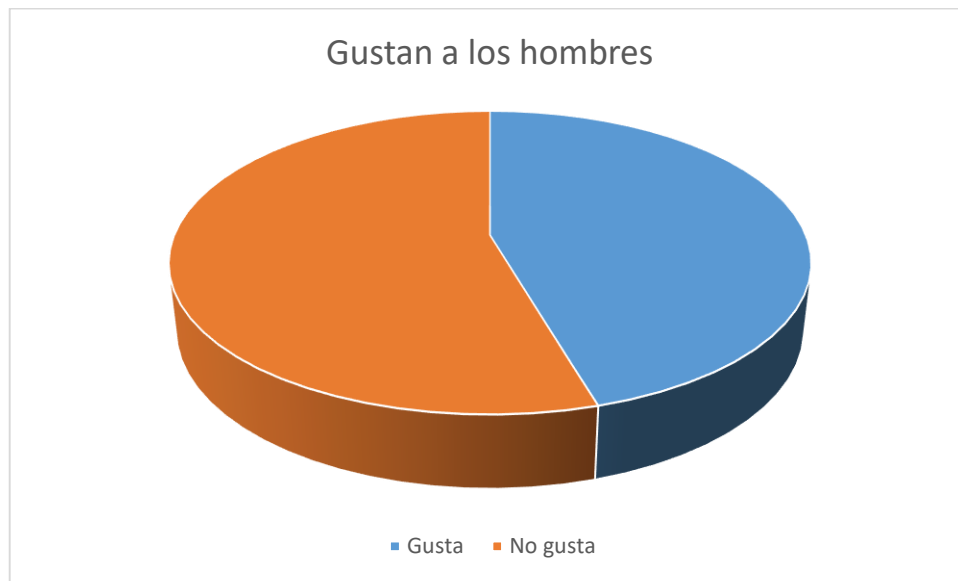


Figura 8.88. Gráfica de los hombres de 16-19 años a los que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.89. Gráfica de las mujeres de 16-19 años a las que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

A la gran mayoría de las mujeres les divierten este tipo de videojuegos, mientras que a la mayoría de hombres no suelen gustarles estos juegos.



*Figura 8.90. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 16-19 años ante un juego de puzles.
Fuente: Elaboración propia.*

A todos los usuarios de estas edades se les suelen dar muy bien resolver los rompecabezas con bastante habilidad.

Juegos shooter



Figura 8.91. Gráfica de los hombres de 16-19 años a los que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.92. Gráfica de las mujeres de 16-19 años a las que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.

La gran mayoría de usuarios, tanto hombres como mujeres, disfrutan jugando a este género de videojuegos.

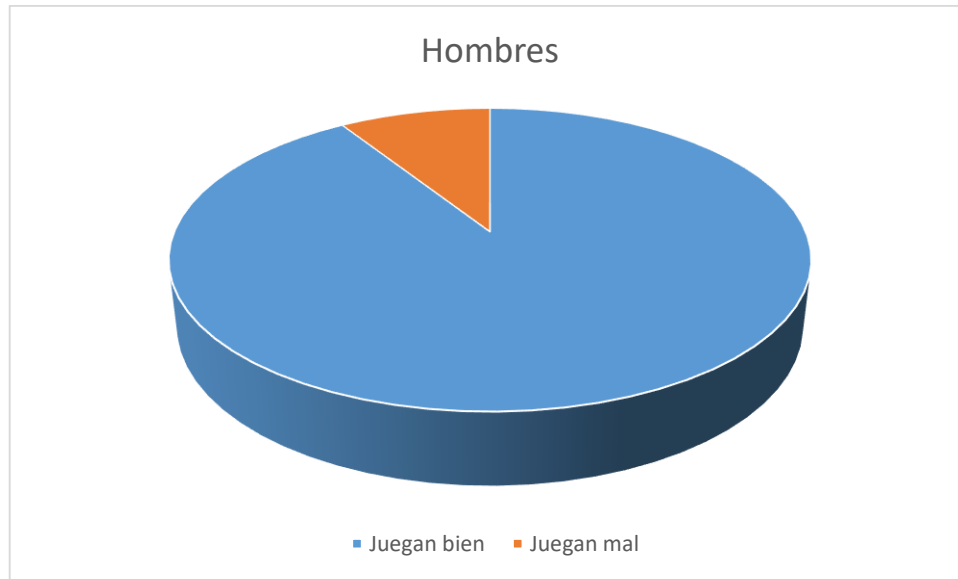


Figura 8.93. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 16-19 años ante un shooter. Fuente: Elaboración propia.

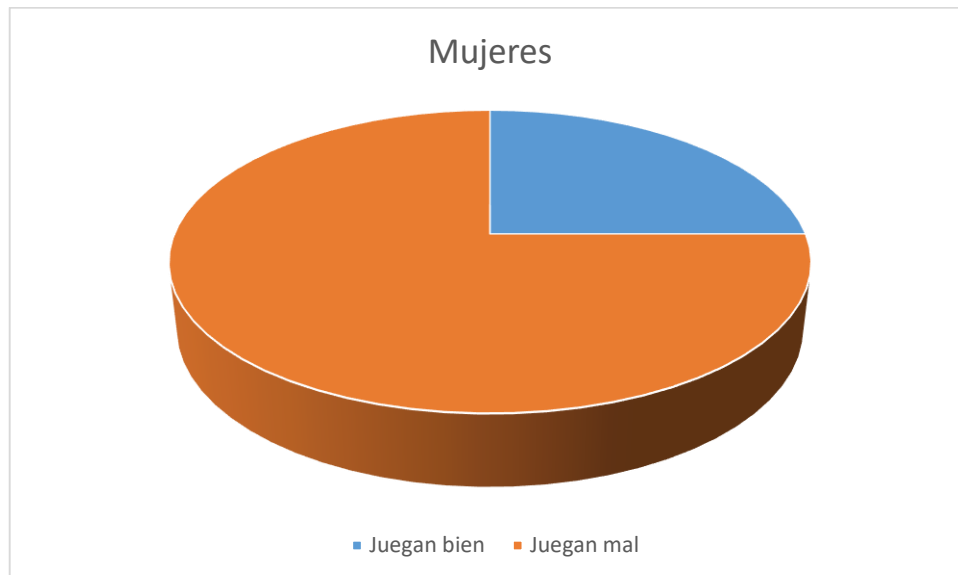


Figura 8.94. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 16-19 años ante un shooter. Fuente: Elaboración propia.

Aunque les suelen gustar estos juegos, a la hora del manejo no se les suele dar demasiado bien a las mujeres. Los hombres, por su parte, dominan estos juegos en su gran mayoría.

8.2.4. Adultos 20-39 años

Juegos de acción

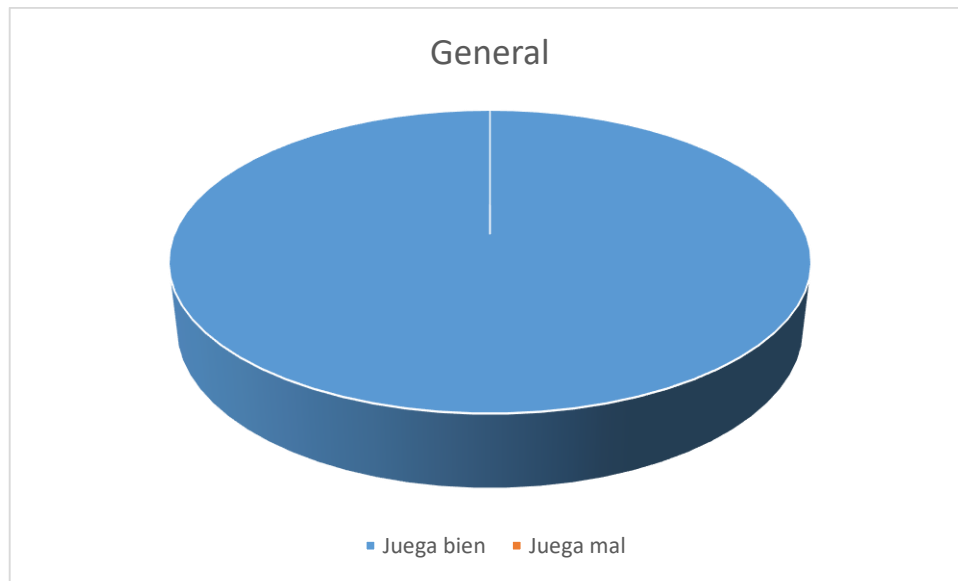


Figura 8.95. Gráfica de los hombres de 20-39 años a los que les gustan los juegos de acción.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.96. Gráfica de las mujeres de 20-39 años a las que les gustan los juegos de acción.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios se divierten jugando a los juegos de acción, gustándoles más a las mujeres.



*Figura 8.97. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 20-39 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.*

Todos los usuarios de este rango de edad tienen bastante facilidad para dominar este género de videojuegos.

Juegos de lucha

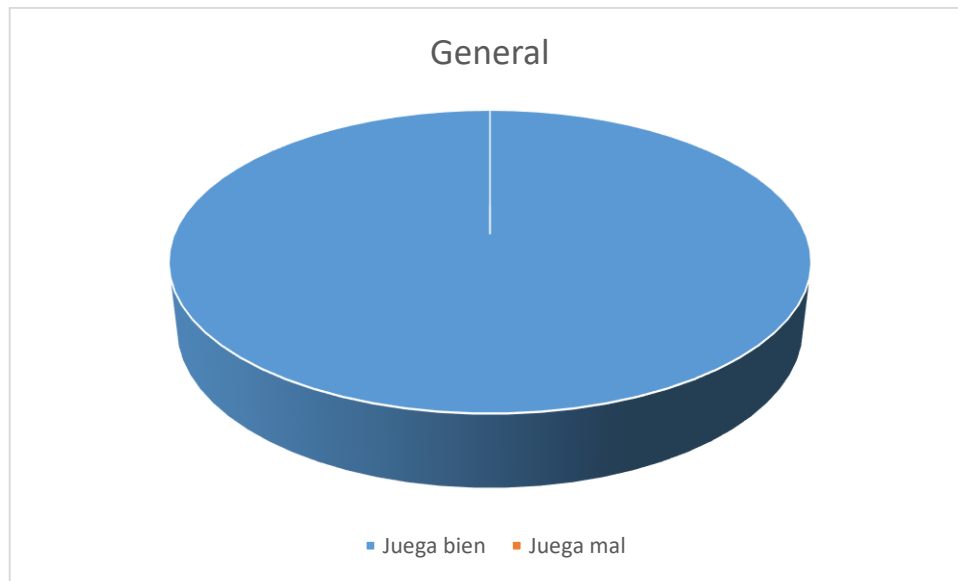


Figura 8.98. Gráfica de los hombres de 20-39 años a los que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.99. Gráfica de las mujeres de 20-39 años a las que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

Mientras que a la gran mayoría de hombres les suelen gustar los juegos de lucha, solo poco más de la mitad de las mujeres disfrutan realmente con este género.



*Figura 8.100. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 20-39 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.*

A estas edades no tienen ningún tipo de problema en dominar los controles de un juego de lucha.

Juegos de plataformas



Figura 8.101. Gráfica de los hombres de 20-39 años a los que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.102. Gráfica de las mujeres de 20-39 años a las que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de personas de ambos sexos disfrutan jugando a juegos de plataformas, siendo ligeramente más común que les gusten a los hombres.

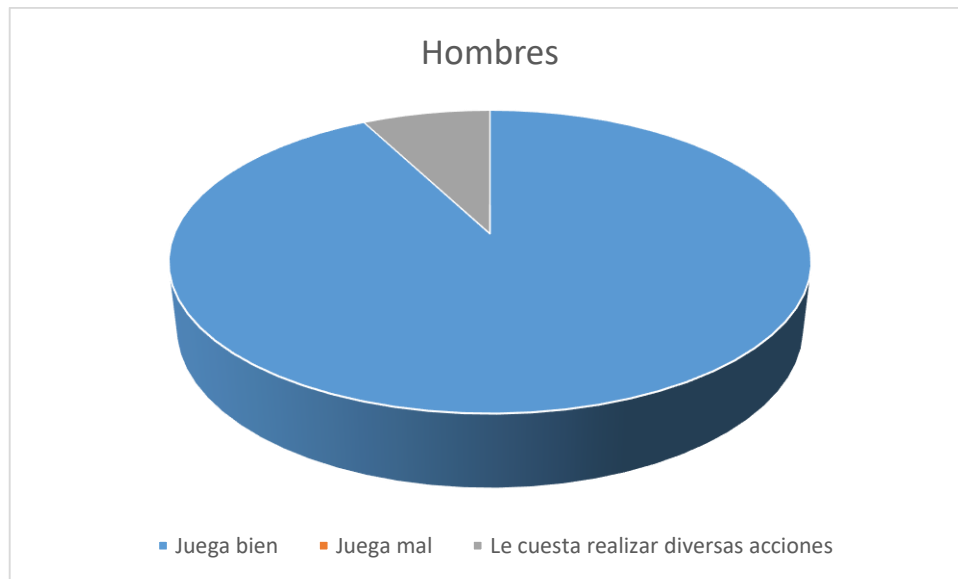


Figura 8.103. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 20-39 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

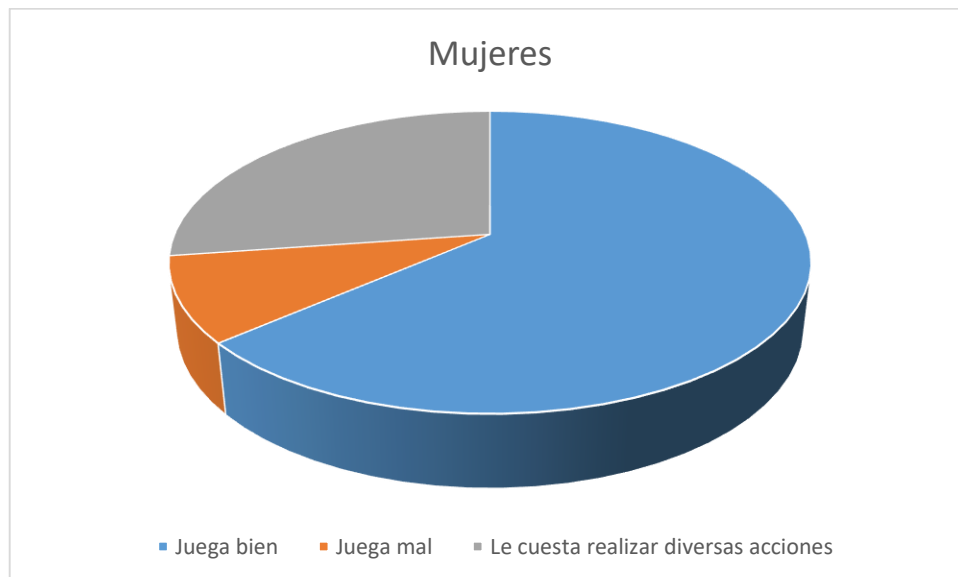


Figura 8.104. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 20-39 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios aprenden correctamente a controlar los juegos de plataformas, aunque algunos usuarios tienen problemas cuando deben realizar distintas acciones, ocurriendo más en las mujeres que en los hombres.

Juegos RPG



Figura 8.105. Gráfica de los hombres de 20-39 años a los que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.106. Gráfica de las mujeres de 20-39 años a las que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.

Este género agrada a la mayoría de jugadores de estas edades, gustando más comúnmente a los hombres.



Figura 8.107. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 20-39 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

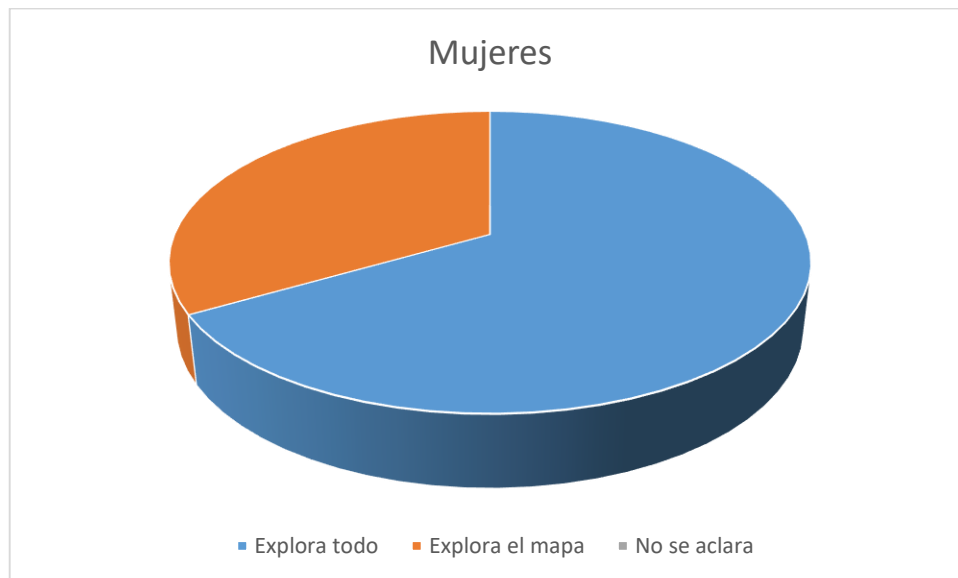


Figura 8.108. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 20-39 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios exploran todas las opciones de los RPG, teniendo más facilidad para entender las mecánicas los hombres, ya que hay un mayor número de mujeres que solo exploran el mapa. No hay usuarios que no entiendan los objetivos de estos videojuegos.

Juegos de carreras



Figura 8.109. Gráfica de los hombres de 20-39 años a los que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.110. Gráfica de las mujeres de 20-39 años a las que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

Mientras que a la mayoría de hombres les gustan estos juegos, la mayoría de mujeres no disfrutan demasiado con este género. Nos encontramos en este caso a muchos usuarios a los que no les atraen los juegos de carreras.

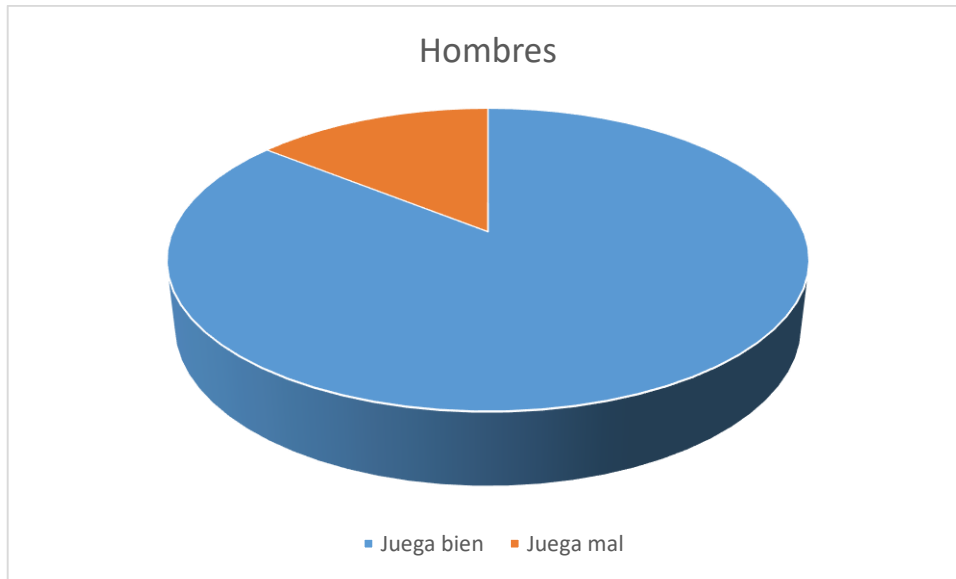


Figura 8.111. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 20-39 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.112. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 20-39 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios tienen un gran manejo sobre los juegos de carreras, habiendo un mayor número de mujeres a las que se les pueden dificultar los controles respecto a los hombres.

Juegos survival

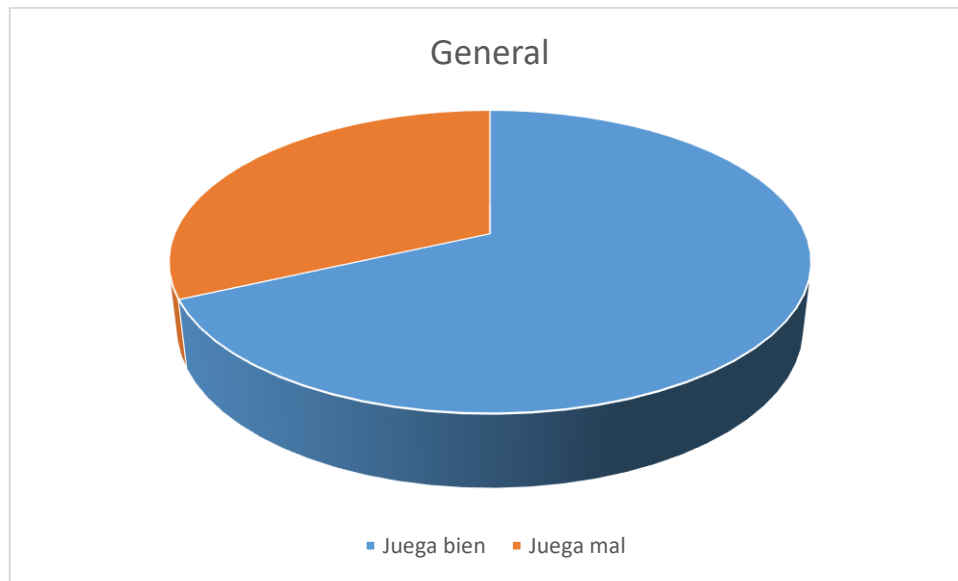


Figura 8.113. Gráfica de los hombres de 20-39 años a los que les gustan los juegos survival.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.114. Gráfica de las mujeres de 20-39 años a las que les gustan los juegos survival.
Fuente: Elaboración propia.

Solo a la mitad de los hombres les suelen gustar esta clase de juegos, mientras que no suelen agradar a la mayoría de mujeres de esta edad.



*Figura 8.115. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 20-39 años ante un survival.
Fuente: Elaboración propia.*

La mayoría de usuarios tienen una gran facilidad para aprender a dominar los controles y mecánicas de este género de videojuegos.

Juegos de puzles



Figura 8.116. Gráfica de los hombres de 20-39 años a los que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.117. Gráfica de las mujeres de 20-39 años a las que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

Este género agrada a la gran mayoría de usuarios, gustándoles ligeramente más a las mujeres.

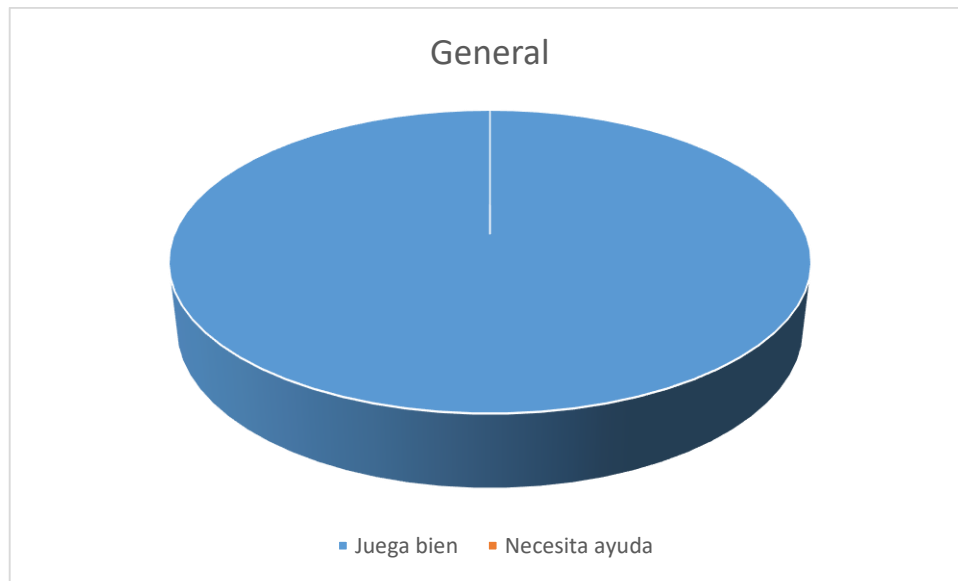


Figura 8.118. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 20-39 años ante un juego de puzles.

Fuente: Elaboración propia.

En esta edad no tienen ningún tipo de dificultad en entender bien las mecánicas de los juegos de puzles y resolver los puzles y rompecabezas habilidosamente.

Juegos shooter



Figura 8.119. Gráfica de los hombres de 20-39 años a los que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.120. Gráfica de las mujeres de 20-39 años a las que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.

Los *shooters* agradan a la mayoría de usuarios, disfrutándolos más comúnmente los hombres.



Figura 8.121. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 20-39 años ante un shooter.
Fuente: Elaboración propia.

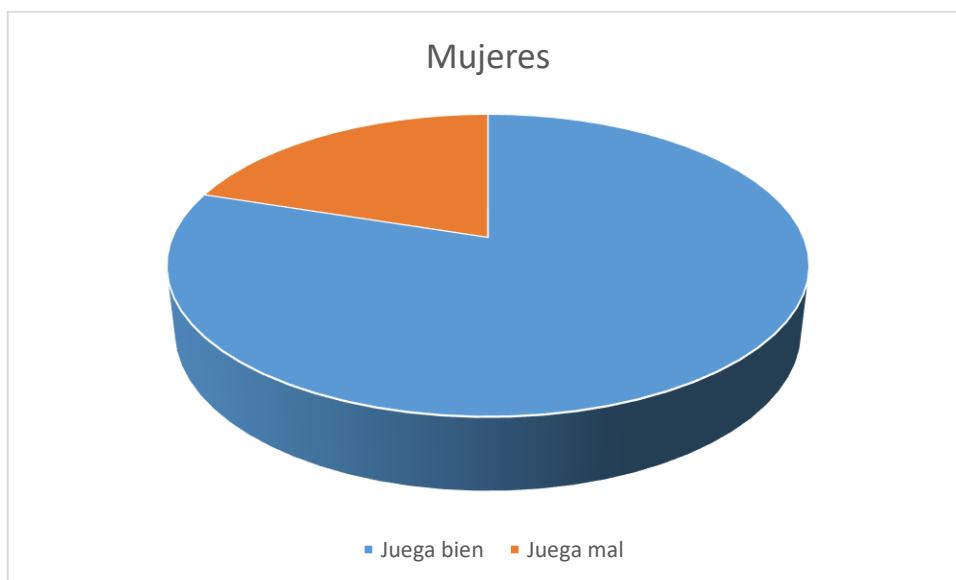


Figura 8.122. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 20-39 años ante un shooter.
Fuente: Elaboración propia.

La gran mayoría de usuarios manejan correctamente los controles de este género en esta edad.

8.2.5. Adultos 40-64 años

Juegos de acción



Figura 8.123. Gráfica de los hombres de 40-64 años a los que les gustan los juegos de acción.
Fuente: Elaboración propia.

Generalmente, este género de juegos suele gustar a los usuarios de este rango de edad.

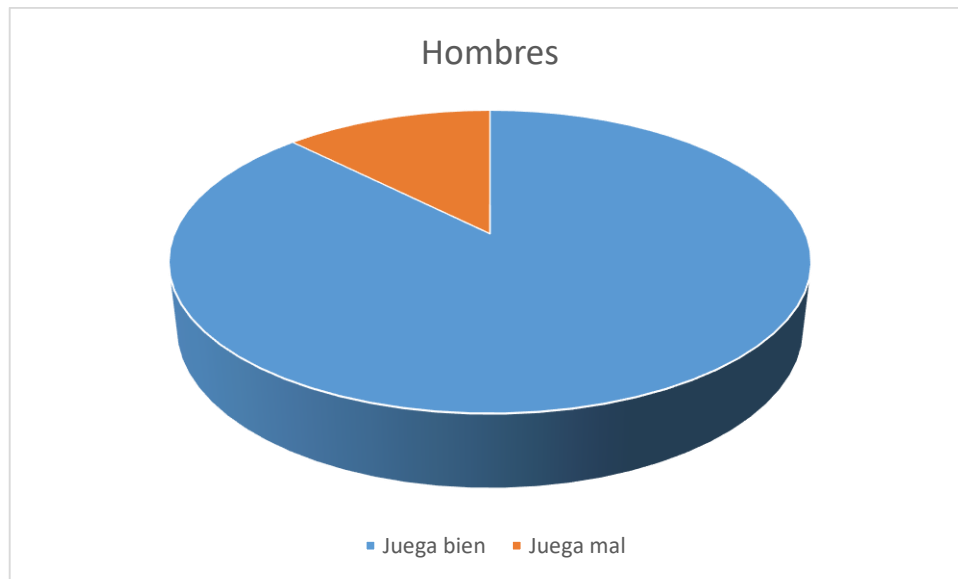


Figura 8.124. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 40-64 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

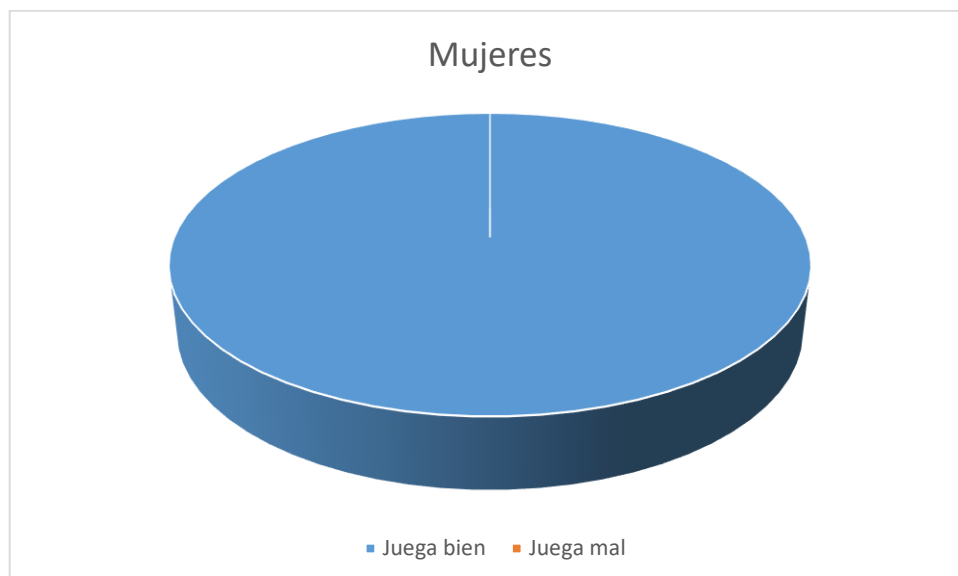


Figura 8.125. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 40-64 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

Los jugadores no tienen grandes dificultades para dominar las mecánicas de los juegos de acción.

Juegos de lucha

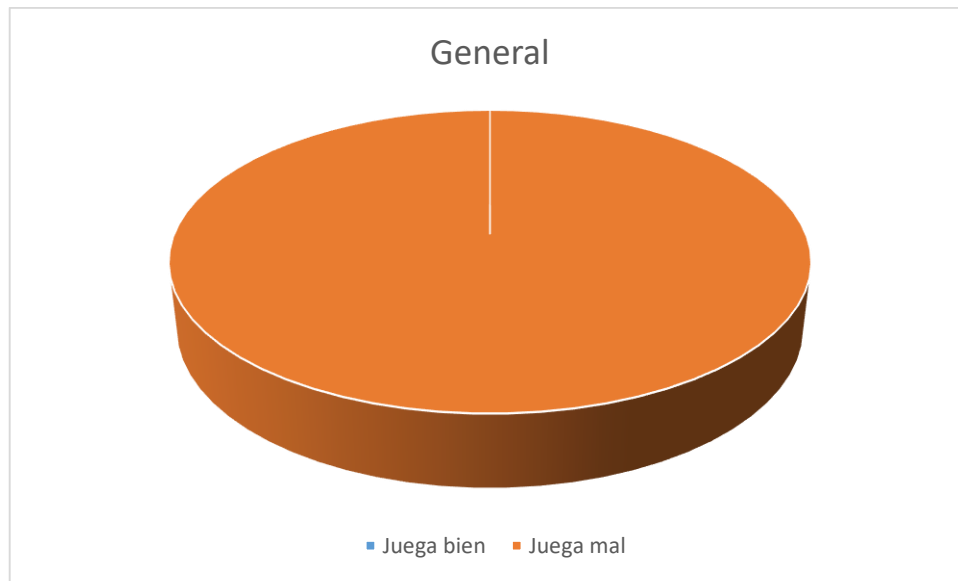


Figura 8.126. Gráfica de los hombres de 40-64 años a los que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.127. Gráfica de las mujeres de 40-64 años a las que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

Este tipo de juegos no suele agradar demasiado en este rango de edad, ni a hombres ni a mujeres.



*Figura 8.128. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 40-64 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.*

En esta gráfica podemos ver que en este rango de edad no suelen tener un gran manejo a la hora de jugar a los juegos de lucha.

Juegos de plataformas

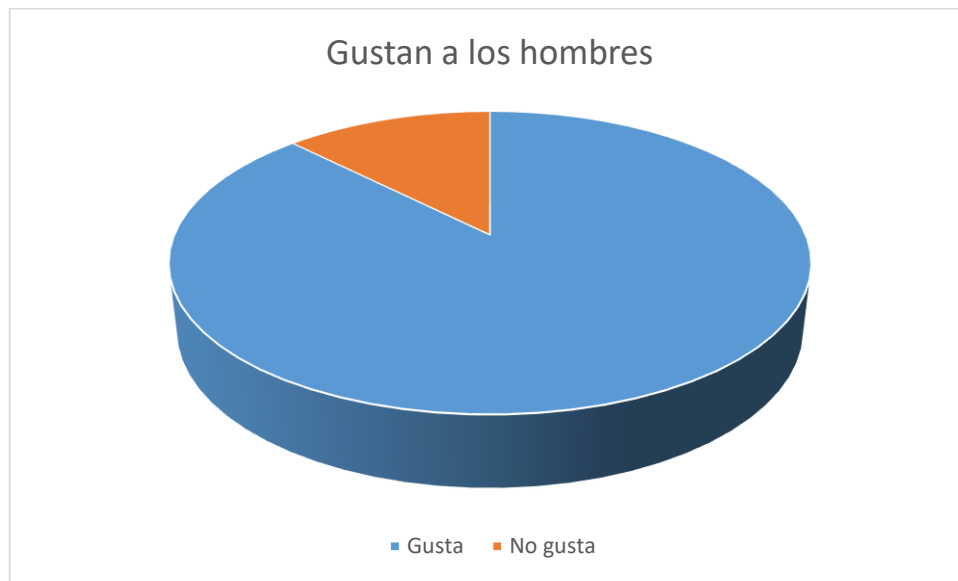


Figura 8.129. Gráfica de los hombres de 40-64 años a los que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.130. Gráfica de las mujeres de 40-64 años a las que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

Mientras que la mayoría de hombres disfrutan jugando a los juegos de plataformas, a la mayoría de mujeres no suelen agradales estos videojuegos.

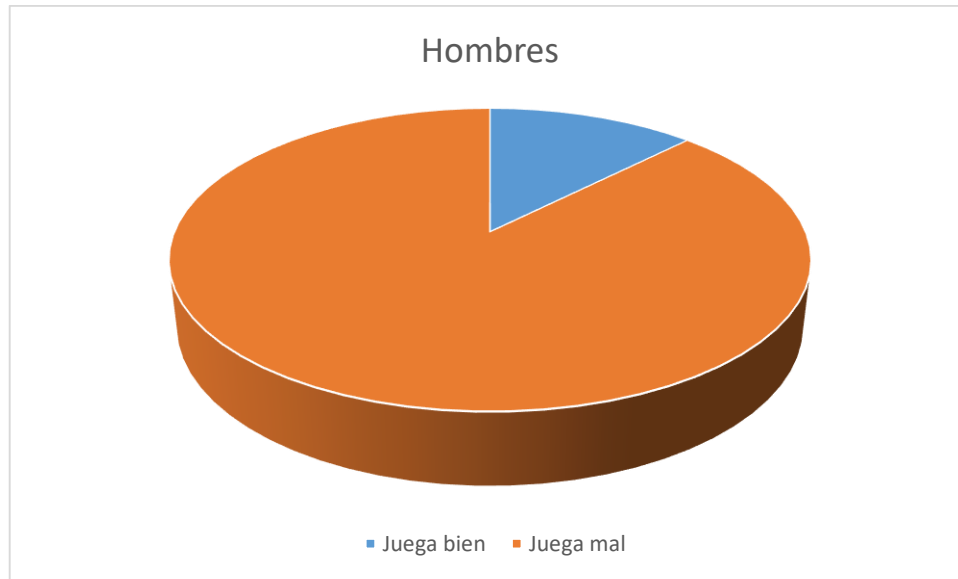


Figura 8.131. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 40-64 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.132. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 40-64 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

El manejo en los juegos de plataformas de estos usuarios es bastante pobre, no suelen aprender a utilizar bien los controles.

Juegos RPG



Figura 8.133. Gráfica de los usuarios de 40-64 años a los que les gustan los RPG. Fuente: Elaboración propia.

A más del 50% de los usuarios les agrada jugar a los RPG a estas edades.

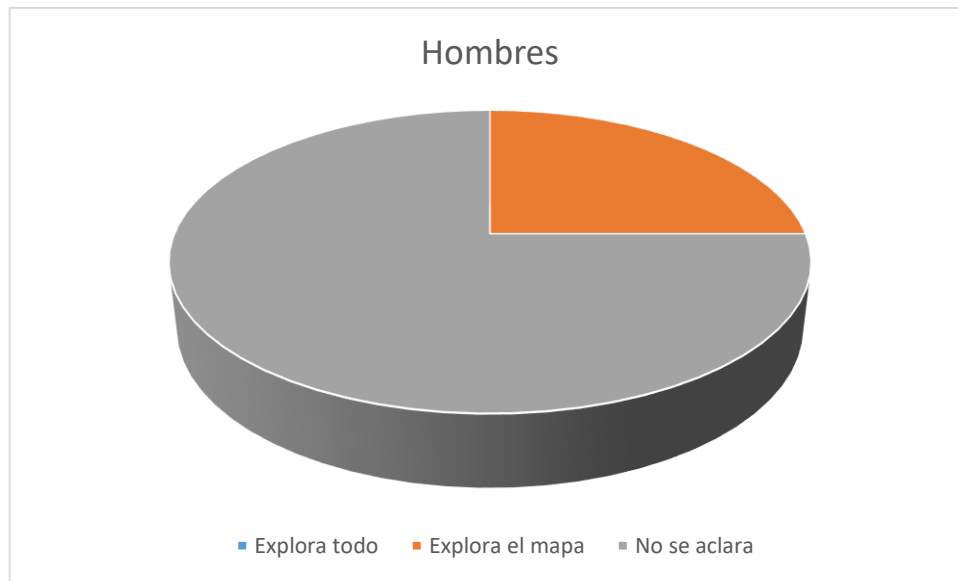


Figura 8.134. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 40-64 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

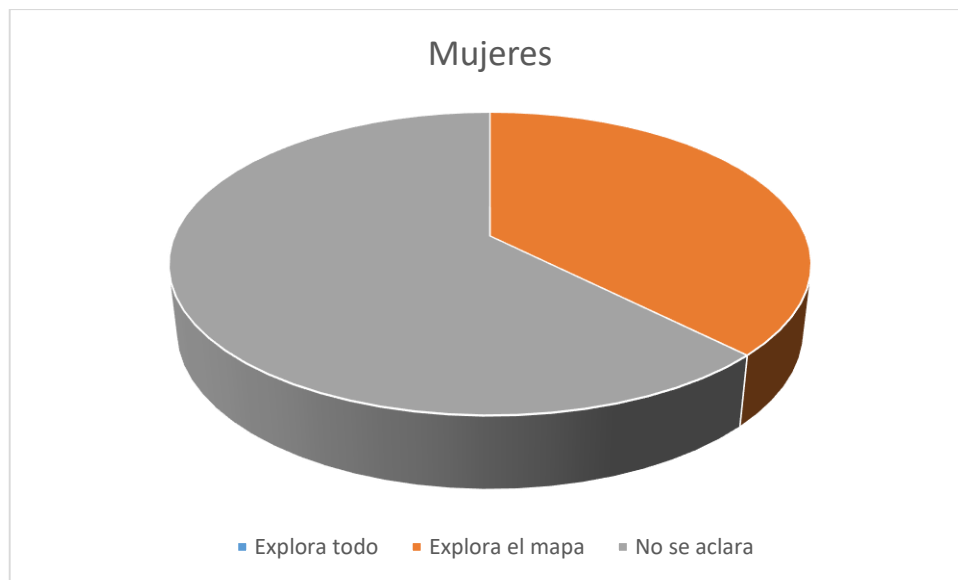


Figura 8.135. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 40-64 años ante un RPG. Fuente: Elaboración propia.

Generalmente, a esta edad los usuarios no se aclaran demasiado jugando a estos juegos, ya que no entienden bien las mecánicas. Muy pocos consiguen explorar el mapa por sí solos, aunque no exploran todas las opciones y mecánicas del juego.

Juegos de carreras



Figura 8.136. Gráfica de los hombres de 40-64 años a los que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.137. Gráfica de las mujeres de 40-64 años a las que les gustan los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

Mientras que a más del 50% de los hombres les divierten las carreras, a la gran mayoría de mujeres no les gustan estos juegos.

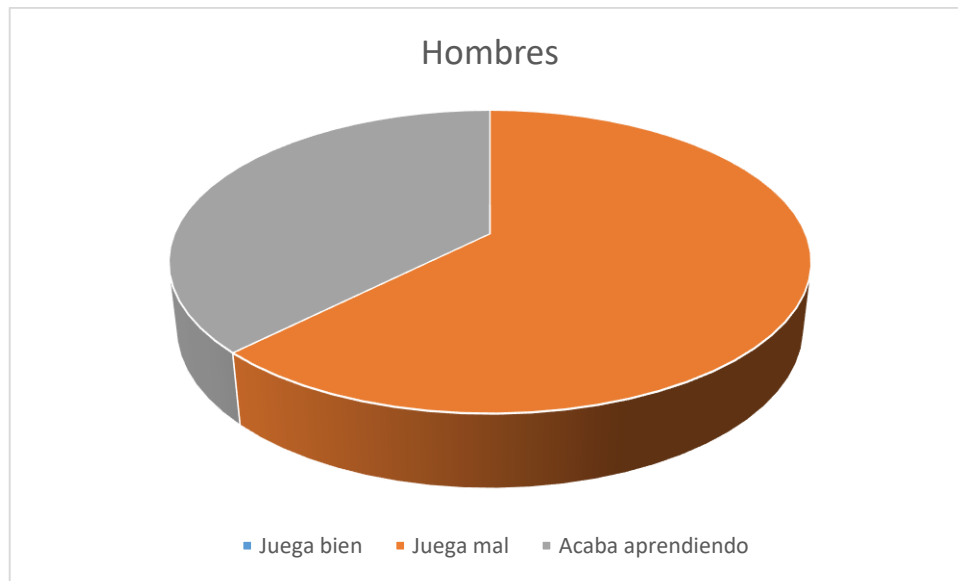


Figura 8.138. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 40-64 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

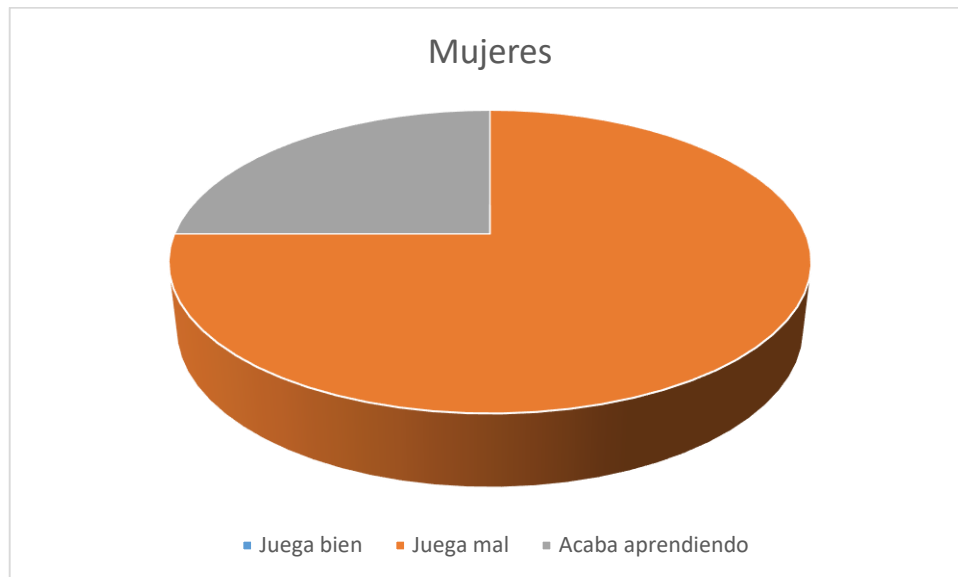


Figura 8.139. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 40-64 años ante un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios sufren dificultades a la hora de jugar a los juegos de carreras. Un bajo porcentaje consigue acabar aprendiendo a usar los controles básicos de este género.

Juegos *survival*



Figura 8.140. Gráfica de los usuarios de 40-64 años a los que les gustan los juegos *survival*.
Fuente: Elaboración propia.

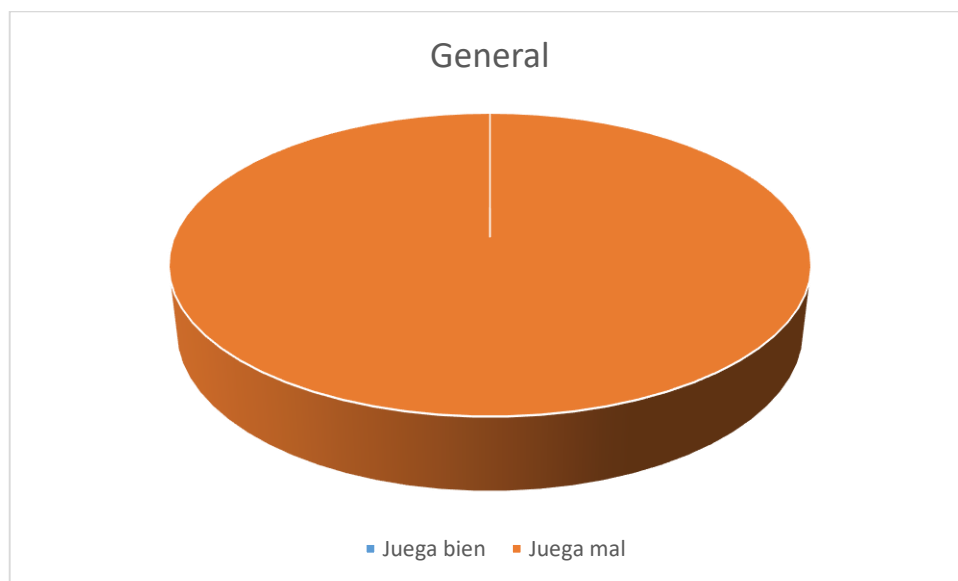


Figura 8.141. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de 40-64 años ante un *survival*.
Fuente: Elaboración propia.

En este rango de edad, ni les agrada jugar a los juegos *survival* ni tienen un buen manejo en estos juegos. No entienden las mecánicas ni su funcionamiento, así como les agobia, por ende acaba por no gustarles el juego.

Juegos de puzles



*Figura 8.142. Gráfica de los hombres de 40-64 años a los que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.*



*Figura 8.143. Gráfica de las mujeres de 40-64 años a las que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.*

Generalmente les suelen agradar a ambos sexos los juegos de puzles y resolver los distintos rompecabezas que se les presentan.

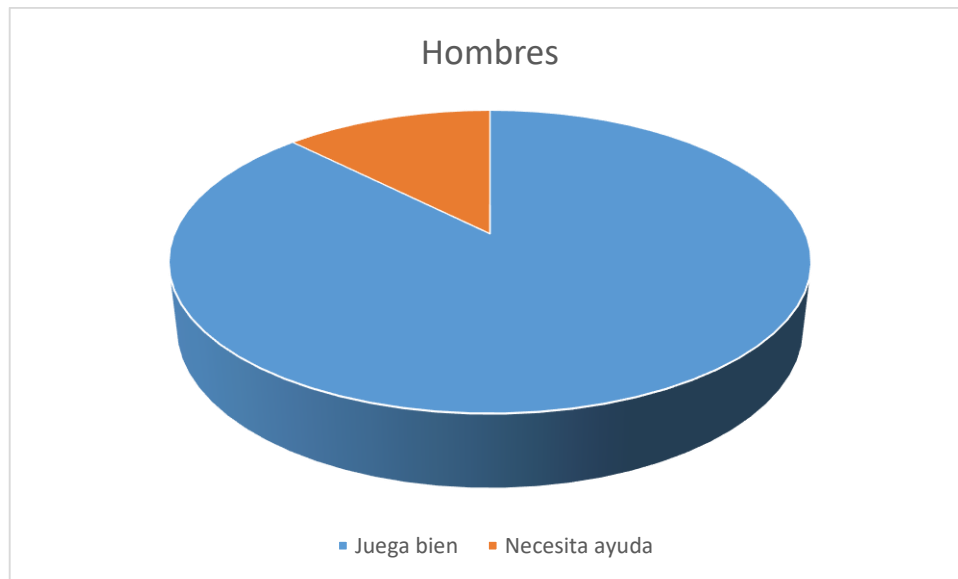


Figura 8.144. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 40-64 años ante un juego de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

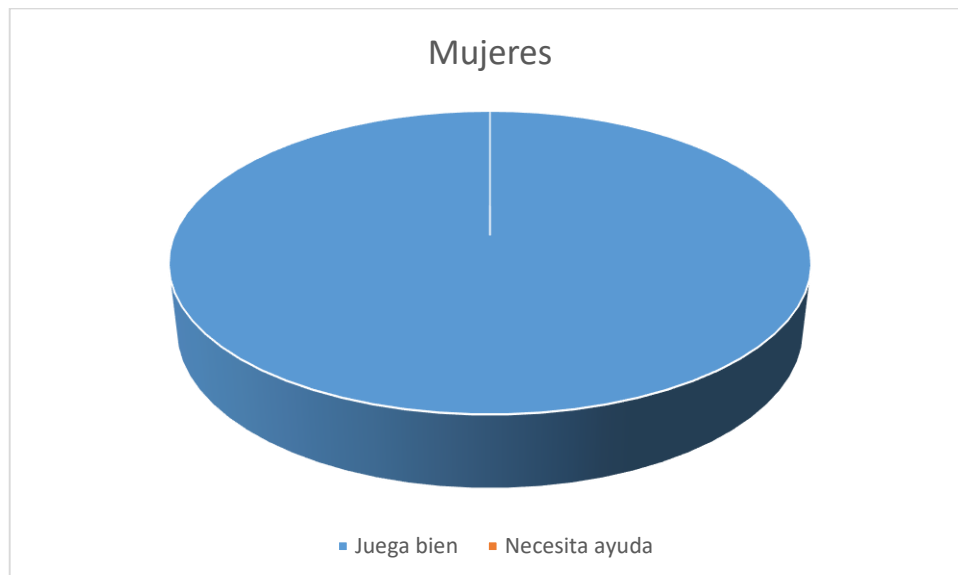


Figura 8.145. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de 40-64 años ante un juego de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

Asimismo como les suelen gustar los juegos, también suelen tener buena habilidad a la hora de jugar a este género.

Juegos shooter

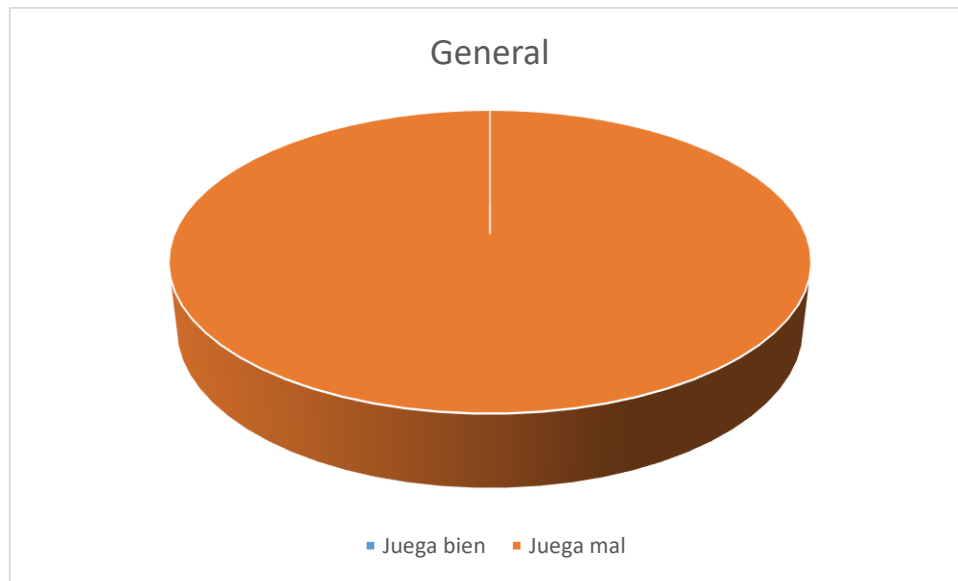


Figura 8.146. Gráfica de los hombres de 40-64 años a los que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.147. Gráfica de las mujeres de 40-64 años a las que les gustan los shooters. Fuente: Elaboración propia.

Mayoritariamente, los usuarios de estos rangos de edad no disfrutan jugando a shooters.



*Figura 8.148. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de 40-64 años ante un shooter.
Fuente: Elaboración propia.*

Esta gráfica concuerda bastante bien con sus gustos por este género, ya que tampoco tienen un buen manejo con estos juegos, no suelen dominar los controles y les resulta demasiado difícil jugarlos.

8.2.6. Tercera edad (a partir de 65 años)

Juegos de acción



Figura 8.149. Gráfica de los usuarios de más de 65 años a los que les gustan los juegos de acción.
Fuente: Elaboración propia.

Todos los usuarios que probaron los juegos de acción disfrutaron jugándolos.

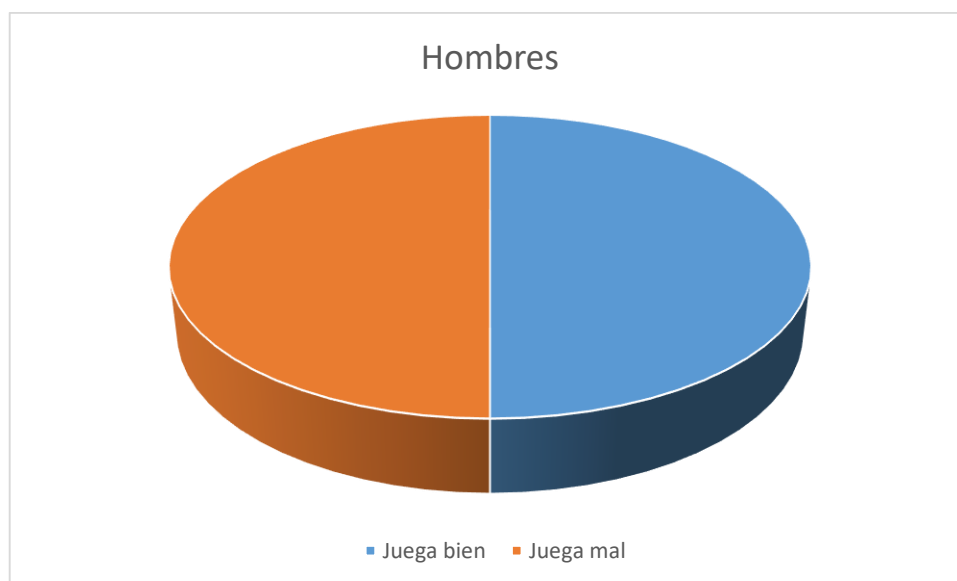


Figura 8.150. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de más de 65 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

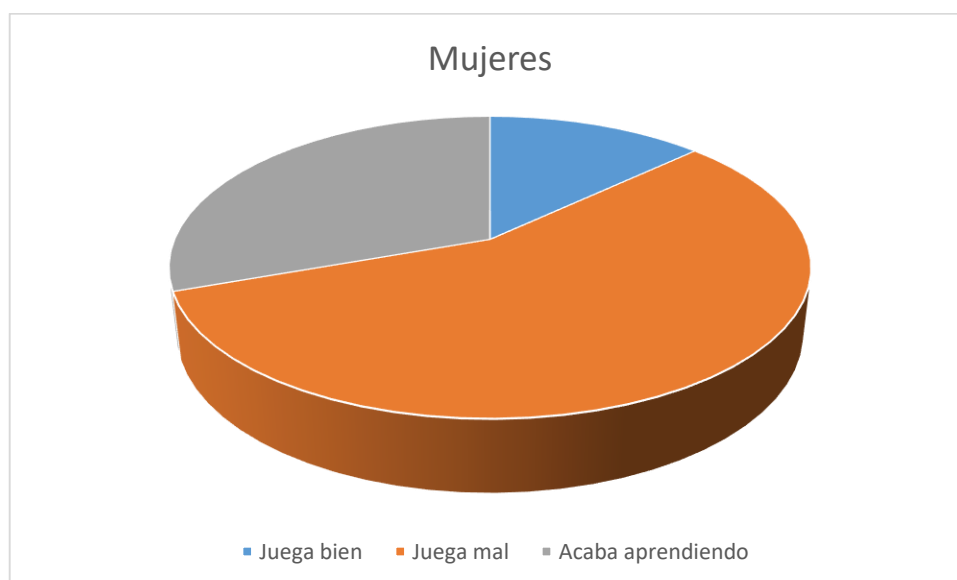


Figura 8.151. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de más de 65 años ante un juego de acción.
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de usuarios juegan mal, sobre todo en el caso de las mujeres, y pocos juegan bien o acaban aprendiendo a jugar al cabo del tiempo.

Juegos de lucha

Figura 8.152. Gráfica de las mujeres de más de 65 años a las que les gustan los juegos de lucha.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.153. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de más de 65 años ante un juego de lucha.
Fuente: Elaboración propia.

Mientras que les gustó jugar a estos juegos, realmente no entendían bien los controles ni las mecánicas, como mucho aprendían a mover al personaje.

Los hombres no pudieron probar este género de videojuegos por problemas de horarios.

Juegos de plataformas



Figura 8.154. Gráfica de los hombres de más de 65 años a los que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.155. Gráfica de las mujeres de más de 65 años a las que les gustan los juegos de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

En las gráficas podemos observar que el género de plataformas no suele gustar demasiado a los usuarios de la tercera edad.



Figura 8.156. Gráfica que muestra el manejo de los hombres de más de 65 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.157. Gráfica que muestra el manejo de las mujeres de más de 65 años ante un juego de plataformas.
Fuente: Elaboración propia.

Los hombres acabaron aprendiendo a jugar a los juegos de plataformas, mientras que la mayoría de mujeres no consiguieron dominar los controles de estos juegos.

Juegos RPG y de carreras

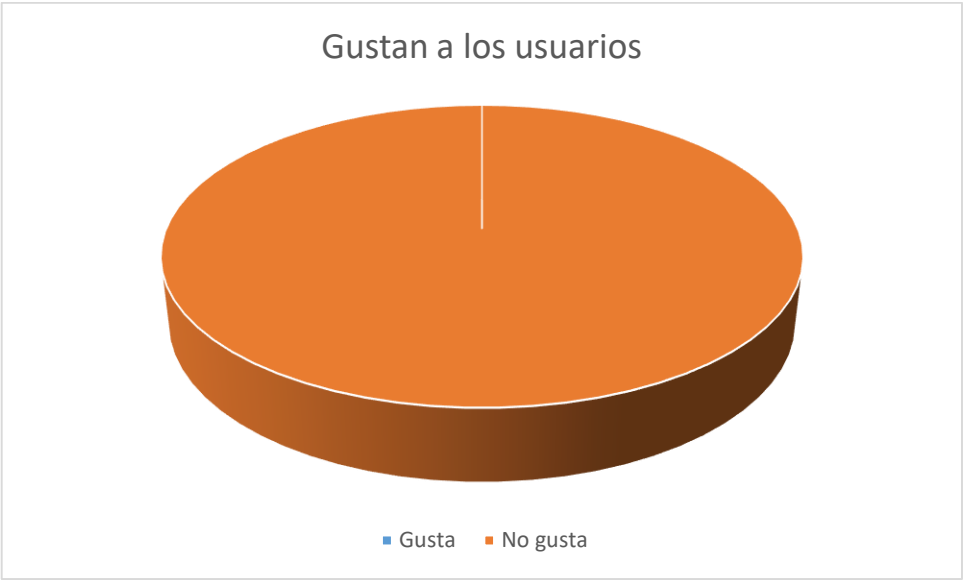


Figura 8.158. Gráfica de los usuarios de más de 65 años a los que les gustan los RPG y los juegos de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

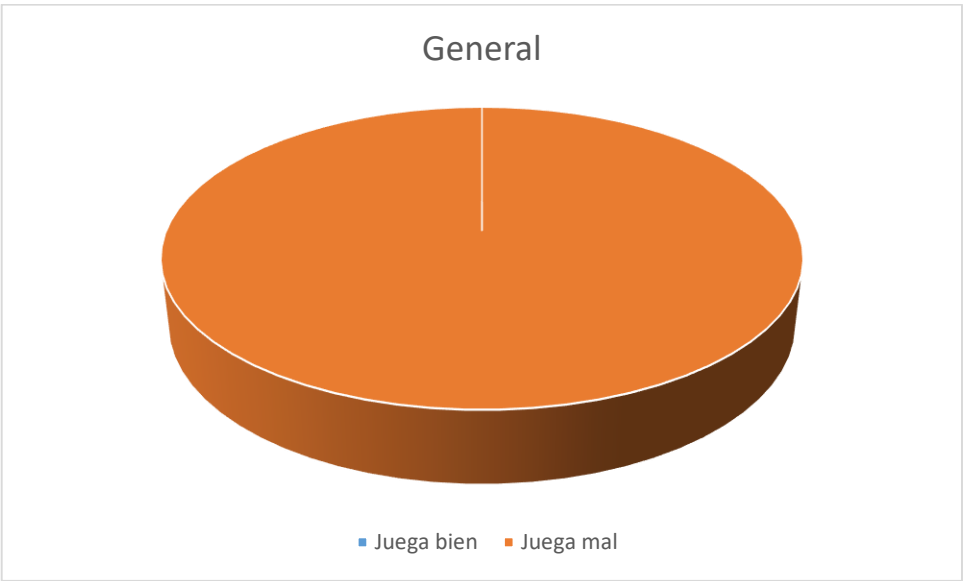


Figura 8.159. Gráfica que muestra el manejo de los usuarios de más de 65 años ante un RPG y un juego de carreras.
Fuente: Elaboración propia.

A ninguno de los usuarios les gustaron los juegos RPG ni los de carrera, así como tampoco consiguieron aprender a dominar los controles.

Juegos de puzles



*Figura 8.160. Gráfica de los usuarios de más de 65 años a los que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.*

Los juegos de puzles gustaron a los usuarios de estas edades, al tener que ir resolviendo los distintos rompecabezas que se les presentaban.



Figura 8.161. Gráfica de los hombres de más de 65 años a los que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 8.162. Gráfica de las mujeres de más de 65 años a las que les gustan los juegos de puzles.
Fuente: Elaboración propia.

Sin embargo, aunque disfrutaban con estos juegos, necesitaban mucha ayuda con estos juegos, probablemente debido a que necesitaban un tutorial más guiado y profundizado para aprender bien las mecánicas.